

CRUSH·MARIO PARTY 8·THE DARKNESS·TRANSFORMERS
MEGACONS
El Corte Inglés
Nº 54 · Julio 2007 · www.elcorteingles.es
LOS MEJORES JUEGOS
LOS 4 FANTÁSTICOS
Y SILVER SURFER
HARRY POTTER
Y LA ORDEN DEL FÉNIX
RESIDENT EVIL 4
EL TERROR LLEGA A WII
NINJA GAIDEN SIGMA
LA SOMBRA DEL GUERRERO
COLIN MCRAE DIRT
LA SAGA ESTRENA MOTOR (GRÁFICO)
MÁS
BRAIN TRAINING
SIGUE DÁNDOLE AL "COCO"









## Los 4 Fantásticos — 12

*MULTI*

**Acompañados de su colega Silver Surfer, Los 4 Fantásticos se ponen otra vez a la obra de luchar contra el mal con sus superpoderes a punto.**

## The Darkness — 14

*MULTI*

**Déjate atrapar por la Oscuridad y sumérgete en esta apasionante e inquietante aventura de acción, repleta de giros inesperados.**

## La Orden del Fénix — 18

*MULTI*

**Revitalizado e hipermineralizado, Harry Potter ya todo hecho un hombretón regala magia potagia en su mejor juego hasta la fecha.**

## Ninja Gaiden Sigma — 22

*PS3*

**Tras dejarnos boquiabiertos hace unos añitos en la Xbox, el bravo guerrero saca a relucir de nuevo su katana en la poderosa PS3 de Sony.**

## Resident Evil 4 — 36

*Wii*

**Considerado uno de los mejores juegos de la historia, su paso por la Wii parecía inevitable. ¡Enfréntate ahora al terror con el Wiimote!**

## Más Brain Training — 42

*DS*

**Para que cambiar si funciona. Sigue estimulando el cerebro con más retos de matemática, memorización y lenguaje.**

## Colin McRae Dirt — 50

*360*

**El capo de los juegos de rallies regresa con el motor engrasado y dispuesto a meterse en "charcos" de mayor nivel.**

## Índice ...

*... POR JUEGOS*





## La llave virtual

Asistimos recientemente a una convocatoria interesantísima. Bajo el nombre de Game Tomorrow se organizó una mesa redonda promovida por IBM, Sony y aDeSe para hablar de las nuevas posibilidades del videojuego en el mundo de la tecnología. De todo lo jugoso que se dijo nos quedamos con la conclusión final: el sector de los videojuegos es un "campo de pruebas" ideal para la innovación tecnológica. Así de claro lo tienen compañías como Sony que en su PS3 ha incorporado el procesador Cell, el cual supone no sólo un giro de tuerca más en el ámbito de la microelectrónica y las aplicaciones multimedia, sino también en áreas como la educación, la ciencia, la medicina y el establecimiento de las redes sociales. Para botón de muestra, la tecnología Cell se utiliza en la generación de modelos 3D en diagnósticos de tumores por imagen como en perforaciones petrolíferas y de otras fuentes de energía. Vaya con el Cell...y lo lleva "a cuestas" la nueva consola de Sony. Tenemos así a equipos de programadores responsables de idear, diseñar y construir aplicaciones que se comercializan aparentemente con una finalidad de satisfacer a la industria del entretenimiento, pero que llega mucho más allá, al servicio del bien común. No es de extrañar el impulso de las instituciones alemanas, inglesas o francesas a la creación de cursos y programas de formación en este terreno. Aún más, los gobiernos de estos países tienen muy en cuenta al sector del entretenimiento electrónico en sus acciones de I+D+i. España, que ocupa la cuarta posición del ranking europeo de consumo de videojuegos, sin embargo no respalda suficientemente el desarrollo tecnológico de la industria y es una asignatura pendiente de aprobar. La Administración debería poner los ojos en las empresas de desarrollo de videojuegos españoles, que de por sí poseen enorme impulso, pero que necesitan del efectivo apoyo institucional. Es menester lograr el adecuado equilibrio entre consumo y desarrollo.

**J.M. Fillol**




## STAFF

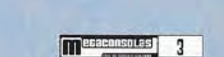
**Realiza**
Estrenos 21 S.L
C/ José Abascal, nº55, entreplanta izda. 28003 Madrid
Telf: 91 781 89 80 • Fax: 91 577 91 09
e-mail: megaconsolas@estrenos21.com

**Consejero Delegado:** Aureo Ruiz de Villa
**Director:** José María Fillol
**Redacción:** Gabriel Carmona, Jotacé, Mario Gómez
**Dirección de Arte y Diseño:** Raúl Blázquez
**Maquetación:** Daniel Blázquez
**Colaboradores:** Gorrinch, José Arcas, Galibo, Hal

**Producción:** Jacobo Rufete
**Publicidad Madrid:** Carlos Viera
**Fotomecánica:** Blázquez Bros
**Imprime:** Avenida Gráfica
**Depósito Legal:** M-43083-2002







# METROID PRIME CORRUPTION

Entre los juegos más espectaculares del Cubo de Ninentdo (Gamecube para los amigos) estaban los dos que componían la saga «Metroid Prime», que además eran de los pocos representantes del género "FPS" en esta consola. Desde la aparición de la Wii, toda la hinchada nintendera se mordía las uñas esperando que una secuela descendiera sobre la consola. Pero no sufráis más, creyentes: la secuela ha llegado y se llama «Metroid Prime: Corruption». Convocados por Nintendo, enviamos un apuesto reportero a Frankfurt, que en un ambiente de gran secretismo pudo probar el nuevo juego de primera mano. Lo que más impacta sin duda son los gráficos: enseguida queda claro que «Corruption» es el juego que más ha exprimido a la Wii hasta el momento. Las texturas y transparencias poco tienen que envidiar a las de XBOX y PS3. Impresionan también los enemigos finales, por su diseño y su enorme tamaño. Darán que hablar.

Como era de esperar, controlaremos a Samus con el Nunchaku y el punto de mira con el Wiimote. Aviso para navegantes: si no estás muy hecho al manejo de FPSs tendrás dificultades para orientarte, pues el ángulo de visión de Samus es limitado, y en el juego abundan los pasillos intrincados y los abismos profundos. Para tener una perspectiva adecuada deberemos convertirnos en esfera, pero claro, entonces no podremos disparar. Ni que decir tiene que el juego ha despertado una expectación bárbara, pero habrá que dominar la impaciencia hasta este otoño.



PES 2008

## ¡EVOLUCIÓN EVOLUCIONADA!



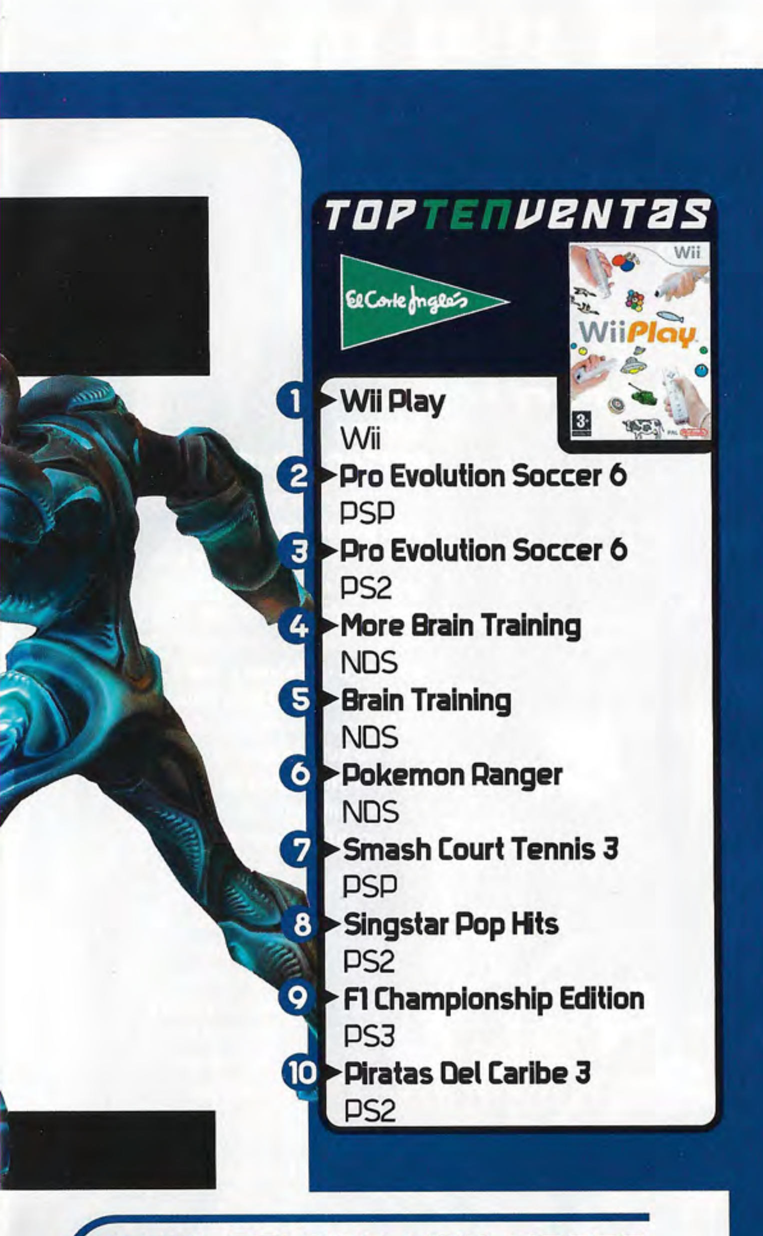

Los jugones futboleros aguardan cada cada año un momento muy especial, la salida de un nuevo «Pro Evolution». Pero con los espectaculares avances de las últimas entregas, ¿puede evolucionar aún más el fútbol consolero? Konami tiene clara la respuesta: ¡¡Sí, por supuesto que sí!! Como en cada nuevo «PES», los chicos de la compañía japonesa se han sacado de la manga una técnica de nombre pomposo que según nos han prometido revolucionará (otra vez) la experiencia del fútbol casero. En esta ocasión se trata de la Teamvision ™, una inteligencia artificial que, ojo, aprende nuestro estilo de juego y aprende a contrarrestarlo. ¡Qué puñetera! También se han incluido sistemas más sofisticados de ataque y defensa, así que podrás elegir entre la eficacia del fútbol-control o la blandenguería del tiki-taka. ¡Tú decides!

Vuelven dos mitos:

## PURSUIT FORCE: JUSTICIA EXTREMA Y WIPEOUT PULSE

Desde su debut en 1994, la saga Wipeout revolucionó el género de las carreras futuristas, llevando el concepto del F-Zero un paso más allá. La serie ha manetindo su popularidad a lo largo de del tiempo, y tras dos años de espera desembarca en PSP con Wipeout Pulse. Para la nueva entrega se han prometido siete modos de juego cargados de adrenalina y una gran variedad de contenido adicional descargable, disponible desde el lanzamiento, como nuevos circuitos, naves y canciones que añadir a la cañera banda sonora. Pero si si la velocidad de «WipEout» te parece insuficiente, qué mejor manera de completarla que con las increíbles persecuciones de Pursuit Force. Con este nuevo título de la saga, también para PSP, coches, barcos y helicópteros conseguirán que vivas una persecución policial como nunca hasta ahora. ¡Ni el mismísimo vaquilla! Ambos juegos llegarán corriendo a toda mecha en el mes de Septiembre.






## ATARI GOLPEA DOS VECES



Qué pedazo de otoño va a tener Atari con los dos juegos que distribuirá en Europa durante esos meses. Ojito: «Ace combat 6: fires of liberation» y «Eternal sonata». Casi nada al aparato, que decía el butanito. Poco podemos deciros de la saga «Ace Combat», pero os lo vamos a decir igualmente: Esta serie de títulos ha dominado el género del arcade aéreo desde que recibiera el testigo del glorioso «Afterburner», y con el advenimiento de la alta definición y del juego en línea nos quiere hacer sentir de forma definitiva lo que es pilotar un pepinazo de 20 millones de dólares con un poder de destrucción ilimitado a una velocidad de Mach 3. ¡Jarl! La version XBOX 360 parece especialmente prometedora, con un modo en línea y multijugador que por primera vez nos permitirá experimentar lo «Ace Combat» a gran escala mundial, ya sea cooperando con otros pilotos o en bandos enfrentados a muerte. ¡Qué excitación! Así que ya sabes, esto o meterte en el ejército, machote. Por su parte, «Eternal Sonata» apunta desde hace mucho como uno de los juegos de rol más originales salidos de Japón en los últimos tiempos, que buena falta le hace al género. El mundo en el que se ambienta es nada menos que una fantasía del compoitor Chopin en si ultimo día de vida, y además de unos gráficos de imaginación desbordante, promete un sistema de combate de lo más innovador. Vaya con los de Atari, ¡les van a quitar los juegos de las manos!

# BIOSHOCK



**En Xbox 360 se está cociendo una increíble aventura futurista en una decadente ciudad submarina. Con espeluznantes enemigos, inteligencia artificial de aúpa y una jugabilidad abierta, este podría ser el juego revelación del año.**

Los desarrolladores de «Bio Shock», Irrational Games, se labraron toda una reputación creando títulos para PC que destacaban por su creatividad y libertad de juego. «System Shock 2» y «Freedom Force» no sólo fueron aclamados por la crítica, también han tenido un seguimiento de culto entre los connoisseur del videojuego. No es de extrañar que su nuevo proyecto, «BioShock» para Xbox 360, se haya convertido en uno de los títulos más esperados del año. ¿Pero de qué va «BioShock»? A primera vista es un shooter en primera persona, pero tiene mucho más que ofrecer que la experiencia de tiroteos al uso. Aquí la historia juega un papel fundamental, y va unida a la exploración casi tanto como la experimentación. A medida que descubres nuevas zonas de la ciudad sumergida de Rapture, también adquieres nuevos poderes que te permiten interaccionar con el entorno y personalizar las capacidades de tu personaje. Hay un cierto componente de juego de rol, pero sobre todo, de libertad para tomar tus propias decisiones y probar todas las posibilidades que poco a poco vas adquiriendo. El otro factor estrella del juego es la inteligencia artificial de los enemigos, de lo más avanzado que hemos visto últimamente, con adversarios que no se limitan a esperar pasivamente a que te los encuentres, sino que tienen sus propias vidas dentro del complejo, buscan recursos, se pelean entre sí e incluso corren a usar las estaciones médicas cuando andan bajos de salud. Con un motor gráfico a la altura de «Gear of Wars», un argumento apasionante y montones de opciones para experimentar con ellas, «BioShock» se perfila como una aventura completísima y revolucionaria, de las que ponen los pelos de punta. El análisis completo, pronto en estas páginas.



## Armas personalizadas

El arsenal del juego también promete salirse de lo normal. Cada uno de las seis tipos de armas puede ser modificado de diversos modos. Podrías añadir un módulo a tu escopeta para hacerla disparar más deprisa, o alterar el lanzagranadas para no sufrir daños al disparar a un enemigo a quemarropa. Sin embargo, cada arma solo acepta un número limitado de alteraciones, así que tendrás que pensar cuidadosamente cuáles son las que te vienen mejor.



## El ascenso de un superhombre

Elegir con qué poderes exactamente quieres equipar a tu personaje puede afectar decisivamente a tu experiencia de juego posterior, todo depende de las estrategias que desees adoptar. Los encuentros con los enemigos están diseñados según una filosofía de "cajón de arena". Puedes liarte a tiros y usar tus nuevos poderes para imponerte en un enfrentamiento directo, pero también manipular el entorno en tu beneficio, colocando trampas y pirateando terminales o volver a los enemigos unos contra otros. Las opciones son inmensas y descubrir todo lo que puedes hacer será uno de los grandes atractivos del juego.



Compañía: Take 2 Género: Shooter Lanzamiento: Agosto Cibercontacto: www.2kgames.com/bioshock Plataformas: Xbox 360 + 18 años

# MEGACONCURSO MEGACONSOLAS

**SI QUIERES PARTICIPAR EN EL FANTÁSTICO CONCURSO QUE ESTE MES PLANTEAMOS, SÓLO TIENES QUE SEGUIR LAS INSTRUCCIONES Y ENTRARÁS EN EL SORTEO DE :**

## 10 JUEGOS PARA NINTENDO DS : GARFIELD'S NIGHTMARE




ENVÍA UN **SMS** CON LA PALABRA **GARFIELD** AL **7210** SI QUIERES ACCEDER A UNO DE LOS **DIEZ** JUEGOS QUE REGALAMOS DE *"GARFIELDS' NIGHTMARE"* PARA **DS.**

## 10 JUEGOS PARA NINTENDO DS : PET ALIEN




ENVÍA UN **SMS** CON LA PALABRA **ALIEN** AL **7210** SI PREFIERES OPTAR A UNO DE LOS **DIEZ** JUEGOS QUE REGALAMOS DE *"PET ALIEN"* PARA **DS.**








**COSTE DEL SMS 0'90 € + IVA • VÁLIDO PARA CUALQUIER MARCA O MODELO • FIN DE LA PROMOCIÓN: 15 de Septiembre de 2007 • LOS GANADORES DEL SORTEO SERÁN AVISADOS TELEFÓNICAMENTE.**

# JUICED 2
## HOT IMPORT NIGHTS

**El tuneo no es una afición... ¡es un modo de vida! (sobre todo si vives en Parla y alrededores). «Juiced 2» está decidido a ser la máxima expresión cibernética de este mundillo.** Con este propósito, THQ ha adquirido la licencia de "Hot Import Nights", un evento celebrado en los Estados Unidos que es el más importante del tuneo a nivel mundial.



El juego persigue reflejar a la perfección el ambiente de esta fiesta, con sus pinchadiscos, sus fans enfervorizados y por supuesto las gogós meneando bien sus cuerpecitos. Hasta en los menús de carga (que por cierto, son un tanto largas) podrás ver siempre a una moza contoneándose. Además de su cuidada ambientación, el juego tiene otro punto fuerte: aunque al tunero le gustan la velocidad y las chicas potentonas, eso son cosas secundarias. Lo que realmente le hace feliz es la personalización, que su coche sea único y distinto. Pues personalización es lo que «Juiced 2» ofrece por arrobas. Agárrate, amigo: tendrás más de 100 coches disponibles, que por supuesto podrás pintar del color que quieras, además de cientos de componentes distintos de todo tipo de marcas, como puertas, alerones, faros, etc. También podrás modificar el interior del vehículo (algo inédito hasta ahora) y hasta podrás personalizar al propio piloto que manejas: igual que si estuviéramos creando un "sim", será posible escoger todas sus características físicas, con docenas de varianes. En las carreras en sí, se ha apostado por correr en circuitos urbanos de algunas de las ciudades más conocidas del mundo, como Londres, Las Vegas o Tokyo. Verás qué pasote cuando derrapes por Picadilly Circus a 120 por hora. El potente turbo que traen todos los coches será de lo más útil. Todo esto y mucho más, en Septiembre para XBOX 360, PS2, PS3, Wii, PSP e incluso Nintendo DS.

### Noches ardientes

Las "Hot Import Nights" son el acontecimiento tunero más importante de América y del mundo. Aunque empezaron en California, han ido extendiéndose por los EEUU y ahora se celebran en diversas ciudades, a un ritmo de unos dos shows al mes. Las sedes van desde emplazamientos urbanos como Boston, Seattle, San Diego, Las Vegas y Chicago hasta otros más exóticos como Honolulú, en Hawaii. entrar cuesta unos 30 dólares, y si quieres fardar de coche deberás pagar unos 50. Parte fundamental de los shows son las chicas explosivas, que promocionan distintos productos y hacen de gogós. Para conocer más el evento y a sus tremendas jamonas, visita www.hotimportnights.com

### Tuneo y más tuneo

Además del centenar de "carrazos" disponibles, 250 marcas de fabricantes te ofrecerán sus componentes, además de ceder su logo para hacernos adhesivos de lo más fardones y pegarlos en la carrocería. Hablando de pegatinas, tendrás la posibilidad de colocar en tu buga 50 capas distintas de ellas, que podrás estirar, encoger y colorear como se te antoje. ¡No puede haber dos coches iguales, es imposible! En el interior del coche se podrán cambiar los asientos, el volante, el salpicadero... y en cuanto a tu propio personaje, es posible escoger hasta la curva de sus cejas. ¡Obsesión por el detalle!

Compañía: THQ Género: Conducción Lanzamiento: Septiembre Cibercontacto: www.thq-games.es Plataformas: PS2, PS3, PSP, Xbox 360, DS + 12 años


Wii
La Edición Definitiva
4 resident evil
Wii edition
Control asombroso e infinidad de modos de juego para enfrentarte al terror... que acecha detrás de cada esquina.
Es el definitivo Resident Evil 4. Un mal que sólo podrás exterminar con la más poderosa de las armas: Wii.
18+
www.pegi.info
www.wii.com
www.residentevil.com
CAPCOM
resident evil™4 Wii edition © CAPCOM CO., LTD. 2005, 2007 ALL RIGHTS RESERVED.
TM, ® AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2007 NINTENDO.


NINJA GAIDEN
SIGMA
PLAYSTATION 3
Ninja Gaiden® Sigma
18+
eidos








18+
www.pegi.info





NINJA GAIDEN®

SIGMA





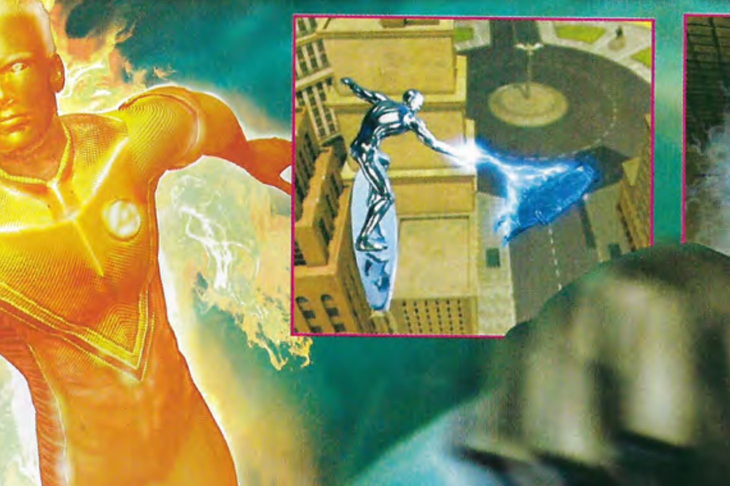



TECMO®

www.ninjagaidengame.com

eidos

# LOS 4 FANTÁSTICOS Y SILVER SURFER



## "Pa" los fans

Como viene siendo tradición en los juegos basados en cómics fandoms, «Los 4 fantásticos» atesora un cofre de extras de lo más nutrido, desbloqueables según vayamos entrando en materia y avanzando en la historia. Así, podremos acceder a nuevos supertrajes para los mozos, portadas históricas de los tebeos, arte, entrevistas con los creadores, tráilers de la peli y mucho más. Un regalo tan esperado como gozoso.



## Haciéndose con los mandos

Uno de los aspectos más señalados, y a veces polémicos, del título es su "reparto de poderes" multiplataformero. Esto es, mientras Seven Studios realizan una divertida versión para PS2 y una currada para Wii, Visual Concepts se encarga de los territorios PS3 y Xbox 360, donde el nivel baja unos cuantos enteros, tanto a nivel gráfico como en manejo, porque el mando Sixaxis se queda algo corto para tanto combo y tanto ataque especial de nuestros muchachos. En cuanto a la versión DS, también trabajo para 7-Studios, ni chicha ni limoná, y eso que Silver Surfer se estrenó en solitario en la nintendiana NES hace mil años.



## Ficha Técnica

**Compañía**
Take 2

**Género**
Acción

**Lanzamiento**
Agosto

**Dirigido a ...**
+ 12 años

**Cibercontacto**
www.take2games.com

## Valoración

**Gráficos**
■■■□□□

**Jugabilidad**
■■■□□□

**Sonido/FX**
■■■□□□

**Originalidad**
■■■■□□

**El cuarteto más superheroico regresa con nuevos enemigos, escenarios exóticos y, sobre todo, más leña que nunca y un manejo revolucionario (o totum revolutum, mejor dicho), sobre todo en su versión Wii. Menuda pandilla**

En agosto, ya se sabe, frío al rostro (¿quién inventaría esta estupidez de refrán?) y películas con sabor a secuela y palomitas congeladas. Y entre todas destaca «Los 4 Fantásticos y Silver Surfer», continuación de las aventuras de La Cosa, La Antorcha Humana, La Chica Invisible y El Hombre Elástico, ahora pisándole los talones y la tabla a Silver Surfer, un extraterrestre pelón y metalizado que intentará destruir el planeta, como si fuera poco lo del calentamiento global. aparte, el Doctor Muerte pretenderá sacar tajada del pájaro, por lo que nuestros protas deberán multiplicar sus habilidades. Un argumento sencillito y directo que será la guía perfecta para este juego, aunque con elipsis destacadas como la desaparición de Galactus, a quien no se le ve el pelo en las consolas. En su defecto, y para compensar la balanza, tendremos otros numerosos conocidos del universo fantástico tales como Red Ghost, Terrax o Super Skrull. Todo sea para evitar el mal sabor de boca dejado por el título antecedente, que correspondía a la primera entrega de la franquicia. En fin, la intención es lo que cuenta, ya que los 4 Fantásticos han paseado su palmito con más pena que gloria en territorios consoleros, con excepciones como los laureles de la serie «Questprobe» a la diversión sin más pretensiones de «Marvel Ultimate Alliance».

### Beat'em up puro

Justamente esa es la idea de los desarrolladores: limitarse a un arcade beat'em up en estado puro con una mecánica sin complicaciones basada en los combos y ataques especiales de los protagonistas. Así, a través de localizaciones tan exóticas como Shanghai, el Himalaya o el espacio exterior (también tendremos Nueva York, para sentirnos como en casa), iremos liquidando enemigos a lo largo de media docena de niveles. Y como la unión hace la fuerza, el sistema Fusion Attack nos permitirá combinar los poderes del cuarteto, algo espectacular en el modo cooperativo para cuatro jugadores (no, no hay modo online): la Chica invisible, aparte de su obvio visto y no visto tendrá telequinesis bajo el brazo, Mr. Fantastic será un as en la activación de puertas y niveles inaccesibles (recurso muy utilizado en el juego), La Cosa arramplará en plan San Fermín y la Antorcha Humana lo dejará todo como una tea, además de poder volar libremente, algo muy útil en los enfrentamientos con Silver Surfer. Unos gráficos correctos (y eso que algunos cronistas aseguran que consiguen que Jessica Alba esté feucha), aunque con unas localizaciones demasiado chatas y repetitivas y una duración escueta para no andarse por las ramas completan un juego perfecto para no recalentar las neuronas este veranito. Ya se sabe, a partir de septiembre tendremos enjundias y gallitos de sobra.





## Guía de juego

Darle al puño puro y duro. Esa es la filosofía de Los 4 fantásticos. Y quien dice puño dice patada, barrigazo, llamarada o golpetazo telequinésico. Así, la principal complicación radica en la coordinación del cuarteto cuando tengamos la ocasión de jugar "all together". Recuerda que podrás intercambiar los roles en tiempo real y en pleno combate, por lo que la combinación de sus poderes es vital para nuestro triunfo. También las habilidades especiales son clave, pulsando doblemente los botones laterales en la PS2 o, en el caso de la Wii, con una combinación entre la palanquita del nunchuk y los movimientos cocteleros del Wiimote. Un consejo: jugad en el salón o en la habitación más grande, si no queréis acabar a tortas con el vecino por culpa de tanto aspaviento. Requiere práctica pero se coge el tranquillo. Y de postre, algunos elementos desbloqueables: para acceder a Los Cuatro Fantásticos de 1990 o de 2000, hay que encontrar doce Tokens, cuatro si queremos acceder a las portadas de los dos primeros números del cómics original o a arte diverso. Y para los trajes Ultimate, pilla doce Tokens.



PS3/XBOX 360

# THE DARKNESS

Inspirado en el cómic del mismo nombre, llega de la mano de Take2 una de las compras obligadas del verano. No te resistas a la oscuridad...

Los videojuegos siempre han sido y serán un negocio, y las desarrolladoras de son conscientes de qué juegos merecen toda la atención mediática y una campaña de promoción y publicidad importante. Pero ocurre en ocasiones que juegos que se mantienen en un segundo plano informativo, cuando llegan al mercado, nos damos cuentas de que son verdaderas joyas. «The Darkness» es un ejemplo clarísimo de esto que denominados sleeper. Si todos esperamos con ansia los lanzamientos más fuertes de Take2, léase «BioShock» y «Grand Theft Auto IV», no encontramos sin hacer demasiado ruido con este "aperitivo" de una calidad excelente. Hablamos de un juego de acción en primera persona en el que encarnamos a Jackie Estacado, un huérfano al que su propio tío Paulie recogió del orfanato. El día de su 21 cumpleaños le espera un acontecimiento que marcará el resto de su vida. El propio nombre del juego da una idea de la ambientación del juego, que se antoja tenue, oscura, casi fúnebre.

## Cautivo de La Oscuridad

La historia transcurre en Chicago, donde Jackie, ya apoderado por La Oscuridad –que representa un ente en sí mismo, un parásito que necesita de alguien para tener vida propia-, tendrá que hacer frente a todo tipo de peligros, desde bandas organizadas que van tras él para cobrarse una venganza hasta viandantes que intentarán asaltarnos para quitarnos la cartera, por supuesto, desconociendo con quién se están enfrentando. Las estaciones de metro son un enclave importantísimo para la historia. No sólo son sitios relajados en los que estaremos a salvo, sino que servirán de conexión con distintas dimensiones,

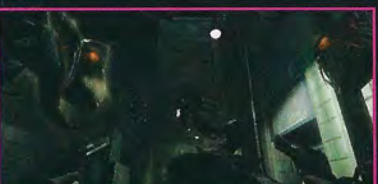
## Valoración

| Categoría | Puntuación |
|---|---|
| Gráficos | ■■■■■□ |
| Jugabilidad | ■■■■■□ |
| Sonido/FX | ■■■■□□ |
| Originalidad | ■■■■□□ |

## Lo veo todo negro

La máxima de «The Darkness» es: cuanto más oscuro, mejor. El mayor enemigo de La Oscuridad y todas las características adicionales de nuestro personaje, es lógicamente, la luz. Por eso, para ir avanzando por el juego, tendremos que cargarnos todo aquello luminiscente: farolas, bombillas, lámparas... Conseguirá que también pasemos más inadvertidos y nuestros movimientos sean esquivos. Los propios escenarios, en ocasiones vastos, tendrán rutas más o menos marcadas por los rincones más oscuros. Jackie tiene un importante arsenal a su alcance de pistolas, uzis o escopetas, pero el verdadero poder de su ataque reside en todo aquello que es capaz de hacer si reina la oscuridad. Además, añade un toque terrorífico al juego de lo más interesante...







## Ficha Técnica

**Compañía**
Take 2

**Género**
Acción/Aventura

**Lanzamiento**
Junio

**Dirigido a ...**
+ 18 años

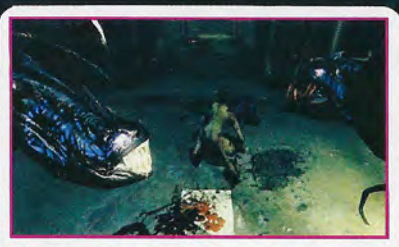
**Cibercontacto**
www.2kgames.com/thedarkness





## Oscurece al mundo

**▸ Como todo FPS que se precie, «The Darkness» necesita un importante modo multijugador además del tiempo que nos lleve completar la historia, para que el disco del juego permanezca durante horas y horas dentro de la consola. Los escenarios beben directamente del juego, con su gama de colores llena de negros en los que se enfrentarán humanos, Oscuros y transformistas -medio humanos, medio oscuros-. En total, más de 20 personajes distintos que elegir depende del bando en el que queramos habitar. Sólo seis mapas, que esperemos aumente el número dentro de unos meses con contenido descargable, y cuatro modos de juegos clásicos: duelo, duelo por equipos, superviviente –el último que queda, gana- y por supuesto, capturar la bandera.**



absolutamente grotescas, en las que conoceremos el trasfondo de esa extraña criatura que nos posee. Nos encontramos ante un título que maneja el tratamiento de la luz como pocos. Los escenarios –un poco vacíos, eso sí- se recrean con un detalle apabullante, pero queremos destacar especialmente el trabajo de diseño. El salto del cómic al juego se produce con una maestría nada habitual. Consigue a la perfección que nos sentamos protagonistas de la historia,



inmersos hasta la médula en todo lo que acontece a nuestro alrededor. El equilibrio entre lo humano y lo inhumano es soberbio, una constante lucha, o el resultado será la imposibilidad de discernir entre lo real y lo irreal. La jugabilidad, tan importante en un género tan encasillado como el de los shooters en primera persona, adquiere una personalidad única gracias a las habilidades que nos otorga las encarnaciones de La Oscuridad. «The Darkness» es un título que debéis probar para saber verdaderamente cuál es su valor, cuán distinto es a otros juegos que comparten planteamiento, y como ha sabido conseguir como pocos tener una identidad propia, algo que lo haga sustancialmente distinto al resto. Una compra absolutamente recomendada para cualquier usuario, aún más para los amantes de "lo oscuro" y del propio cómic.

## Guía de juego

Para saber realmente dónde está la clave de «The Darkness», queremos explicaros con detalle todo lo que esconde el lado oscuro de Jackie. Como decíamos, las armas son importantes durante el desarrollo del juego, como en cualquier juego de acción en primera persona, la base son las encarnaciones de La Oscuridad. La primera y más habitual son los zarcillos que aparecen al lado del personaje, que según avanza el desarrollo de la historia iremos descubriéndoles más poderes, cuatro en total: podremos enviarlos reptando por el suelo, atacar con ellos directamente, utilizarlos como arma o crear una especie de agujero negro que absorba todo lo que esté en su radio de gravedad. Otro elemento son los Oscuros, pequeñas criaturas infernales que invocar en ocasiones puntuales. Son de varios tipos, aunque al inicio sólo están disponibles los Berserkers. Actúan de modo autónomo o bajo comandos directos. Eso sí, son muy vulnerables a la luz. El alimento base de La Oscuridad son los corazones de nuestras víctimas. Un poco grotesco, sin duda, pero revitalizarán su poder y harán que poco a poco Jackie evolucione en sus habilidades siniestras. Además, también sirven como "escudo" al personaje. Antes de que quieran matarnos, tendrán que matar primero a nuestro lado oscuro.

# TRANSFORMERS

**¿Alguien se creía que los "mechs" estaban más pasados de moda que las mariconeras-riñoneras playeras?** Pues de eso nada, porque este verano las ferreterías vivirán su sueño erótico con «Transformers», uno de los videojuegos más esperados por los fans de los mega-robots y que pisan con garbo territorio consolero gracias al blockbuster peliculero producido por Spielberg. Haciendo algo de historia, comprobamos que estos bichos metálicos hicieron su debut juguetero en 1984, basándose en los "diaclones" nipones de los 70. De ahí al medio millar de episodios televisivos y, ahora, al videojuego destrozón que narra la batalla terráquea de la interminable guerra entre Autobots y Decepticons. Una dicotomía que se traduce perfectamente en las consolas, ya que al principio del juego nos tendremos que posicionar en un bando u otro. Por supuesto, las habilidades en combate variarán notablemente, así como las transformaciones (disponibles en todo momento), a camiones y coches en el caso de los Autobots, y a aviones y helicópteros en el de los Decepticons. Una de las características fundamentales del título será su total libertad de acción, tanto que algunos ya lo han calificado de «GTA» chatarrero (en el buen sentido, claro). Característica fomentada por el hecho de disponer de nueve Transformers originales (como Optimus Prime, Bumblebee, Jazz por los Autobots y Megatron, Starscream o Barricade para los Decepticons), aunque evidentemente habrá mucho más desbloqueables. Algo que también afecta a las misiones, tanto las dos de campaña como las específicas de combate aéreo o conducción. Un gran despliegue y modelaje gráfico (aunque los humanos parezcan David el gnomo) y un sonido apocalíptico completan un juego que hará las delicias de los "transformersmaníacos", que son legión.



## Lucha de gigantes (de hierro)

Dos variedades de combate tendremos a nuestra disposición: por un lados, la batalla a distancia con amplio armamento en forma de proyectiles, tanto para atacar como para neutralizar los pepinazos enemigos; y el cuerpo a cuerpo, una especie de sumo echando chispas y donde gana el más bruto de todos. Un factor clave en el campo de batalla es el escenario, totalmente interactivo y con la posibilidad de utilizar cualquier elemento como arma, desde una farola a un rascacielos. Y, lo que es más importante, utilizado a nuestro antojo, bien para batear un helicóptero o para jugar al golf contra un coche. Que estos godzillas-latas de conserva no se andan con chiquitas.

La rivalidad entre Autobots y Decepticons continúa en el campo de batalla.

## Ficha Técnica

| | |
|---|---|
| Compañía | Activision |
| Género | Acción |
| Lanzamiento | Julio |
| Dirigido a ... | + 7 años |
| Cibercontacto | www.transformersgame.com |

## Valoración

| | |
|---|---|
| Gráficos | ■■■■□□ |
| Jugabilidad | ■■■■□□ |
| Sonido/FX | ■■■□□□ |
| Originalidad | ■■■□□□ |

# HARRY POTTER y la Orden del Fénix

**Regresa Potter en mejor forma que nunca (y hasta con pelusilla en la barba). Misiones a tutiplén, libertad de acción absoluta y un Howgarts fabuloso y con más pasillos que la mansión de la Presley. Gozoso.**



En el fondo, le echábamos de menos. Esas gafas pitagorinas, ese peinado de jovencito Hugh Grant, esa alegre mocedad con sus primeras hormonas en ebullición... El caso es que Harry ha vuelto al cole, aunque sea en julio. Y, como mandan los cánones, con un pedazo de juego multiplataformero que demuestra su señorío en materia de películas adaptadas a la consola. Si no, esperad a la recolección de premios a final de temporada. En este caso, además, con unas cuantas novedades, tanto en el manejo auspiciado por la Wii y la PS3 como por su argumento, que mira de reojo al libro casi más que a la película, con unos cuantos personajes y pasajes inéditos. Así, arrancamos con el ataque de dos dementores a Dudley Dursley, primo de Harry, y el regreso de éste a Hogwarts en su quinto año de estudios. donde descubre que la gran parte de la comunidad de magos desconoce la verdad sobre el encuentro del adolescente mago con el malvado Lord Voldemort. Temiendo que el venerable Director Albus Dumbledore esté mintiendo sobre el regreso de Voldemort para reducir su poder y quitarle el puesto, el Ministro de Magia, Cornelius Fudge, designa a una nueva profesora de Defensa de las Artes Oscuras para mantener controlados a Dumbledore y a los estudiantes de Hogwarts. Pero la profesora Dolores Umbridge contratada por el ministerio, decide dejar completamente indefensos a los alum-

## Nuevas magias

▸ Otra de las innovaciones importantes del juego es su sistema de gestión de magia, que aporta un gran realismo a la acción respecto de versiones anteriores. Se acabó eso de darle rutinariamente al botón para los hechizos: ahora se impone aprovechar las funciones de cada consola, desde los sticks analógicos al Wiimote & Nunchaku o pantalla táctil pasando por el Sixaxis. Evidentemente, las versiones Wii y PS3 destacan poderosamente, aunque los movimientos del pad serán muy sensibles, así que mucho tacto y ojo.

## Valoración

| Categoría | Puntuación |
| --- | --- |
| Gráficos | ■■■■■□ |
| Jugabilidad | ■■■■□□ |
| Sonido/FX | ■■■■■□ |
| Originalidad | ■■■■□□ |



## Ficha Técnica

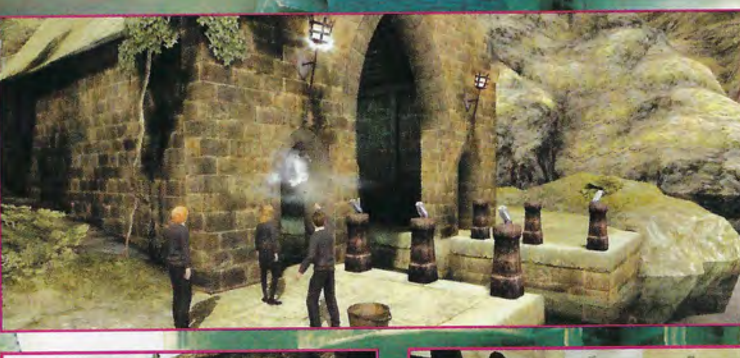
**Compañía**
EA

**Género**
Acción/Aventura

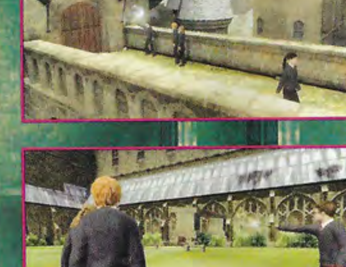
**Lanzamiento**
Junio

**Dirigido a ...**
+7

**Cibercontacto**
www.es.ea.com











nos ante las artes oscuras poniéndoles en riesgo a ellos y a todo el cole, por lo que, con la ayuda de sus colegas Hermione y Ron, Harry tomará cartas en el asunto. Reuniendo en secreto a un pequeño grupo de estudiantes que se autodenominan "La Armada de Dumbledore", Harry les enseñará a defenderse de las Artes Oscuras, preparando a los jóvenes y valientes magos para la fetén batalla que se llevará a cabo.

### Pura magia

Como podemos ver, una historia con matices aún más oscuros que en las anteriores entregas, aunque también destacan elementos humorísiticos y, principalmente, una libertad de acción sin precedentes. Como si fuera un «Canis Canem Edit» cualquiera, Harry campará a sus anchas por el enorme y magistralmente recreado campus de Howgarts (a veces, con tanta escalera que parece una xilografía de Escher), pudiendo hablar con el medio millar largo de personajes diferentes que le aportarán información clave para avanzar en la aventura. Eso, aparte de poder asistir a clases, a competiciones de quidditch y a diversas actividades extraescolares de lo más jugosas. Y, cómo no, los clásicos minijuegos como el ajedrez de los magos, las piedras gob o el broche explosivo. Unos gráficos especialmente magistrales en sus versiones Xbox360 y PS3, doblaje completo a 22 idiomas y pedazo de banda sonora de la Sinfónica de Londres redondean la jugada y consiguen, sin duda, el mejor juego sobre Harry Potter y, sobre todo, Howgarts jamás soñado. Por sus fans, se entiende. Pura magia potagia.

## Multiplataformismo agudo

**¿Qué sería de un «Harry Potter» sin que acapare las estanterías de toditas las consolas en vuestro centro de compra preferido (huelga decir cuál, claro)? Incluso en la viejuna GBA que, además, incorpora un sistema de combate por turnos bien distinto al horizontal de DS. Eso, y un sorprendente nivel gráfico gracias a sus escenarios prerrenderizados. Pero si de gráficos hablamos, las consolas de nueva generación se llevan la palma, con capturas de movimiento, animaciones y detalles de enorme calidad. Y en cuestión de minijuegos, la Wii es la estrella. Porque ella lo vale, claro.**



## Guía de juego

**Evidentemente, cada consola disponible exigirá una nueva experiencia jugona. Especialmente, la DS (con una varita-stylus algo parecida a la espada de «Piratas del Caribe») y PS3 y Wii, donde acciones como lanzar fuego o rayos, petrificar enemigos, formar escudos mágicos y ejecutar los cientos de hechizos ofensivos y defensivos disponibles (bien organizados en ocho clases) requerirá de toda nuestra pericia. Aunque hay que decir que Nintendo ha echado el resto en su versión Wii, dándonos un anticipo de las futuras posibilidades de su joya. Aparte, tendremos que tener en cuenta otros elementos del juego. Por ejemplo, dos personajes tan importantes como Sirius Black y Albus Dumblediore permitirán descubrir nuevas tramas y secretos. Aunque también podremos jugar con el resto de personajes y, por ejemplo, ayudar a Fred y George a escapar de Umbridge. Y es que la no linealidad es absoluta. Es muy recomendable pisar por cada baldosa del castillo (diseñado con los mismos planos de las pelis), y hablar con los cuadros, completar sus misiones y ganar claves secretas para acceder a los pasadizos más ignotos. Aparte, podremos obtener puntos por descubrimientos y desbloquear secretos en la Habitación de las Recompensas. En fin, que viva la libertad de acción y el husmear hasta debajo de las alfombras. Mágicas, claro. Ah, y tendremos tres niveles de dificultad por si se nos hace cuesta arriba el curso.**



# TORTUGAS NINJA

## Jóvenes mutantes

**No solo el gazpacho butanito es el rey líquido del verano. Tampoco viene mal una ración de humeante sopa de tortuga, o más bien un revuelto salpicón.** Porque, aparte de "Los 4 Fantásticos", he aquí otra pandilla muy peliculera que une sus fuerzas para darle caña a un nuevo malote, liquidado tiempo ha el histórico villano Schereder. Sin embargo, los quelonios pizzeros no conocerán la tranquilidad, ya que un mad doctor llamado Max Winters ha diseñado unos cuantos gigantes de hierro para dominar Nueva York, encima con el apoyo fáctico del Clan del Pie. Menos mal que contaremos con los consejos y asesoría de nuestros viejos colegas April O'Neil, Casey Jones y, cómo no, el maestro Splinter. Antes que nada, y a pesar de que el meollo suene algo repartidor (valga la redundancia), decir que no nos encontramos ante un beat del montón, ya que Ubisoft ha puesto un ojo y la mitad del otro en su célebre saga "El príncipe de Persia", dotando de un aire saludablemente plataformero al juego. De hecho, gran parte de los movimientos y técnicas de ataque de nuestros chicos estarán más que inspiradas en la del principito de marras. Así, tendremos que desplegar toda nuestra acrobacia para recorrer los numerosos escenarios disponibles y eludir obstáculos mil. ¿Y la cera? Pues también, claro. Y de la fina, ya que cada tortuga tendrá un ataque especial (el famoso vuelo de Michelangelo, con los nunchakus en forma de helicóptero) que podremos combinar currando en equipo con los otros colegas. Así que ya se sabe: organización. Unos gráficos muy vistosos y el humor típico de la casa hace de éste un regreso muy nutritivo.

### Ficha Técnica

**Compañía**
UbiSoft

**Género**
Acción

**Lanzamiento**
Julio

**Dirigido a ...**
+ 12 años

**Web contacto**
www.tmntgame.com

### Valoración

| | |
|---|---|
| Gráficos | ■■■■□□ |
| Jugabilidad | ■■■■□□ |
| Sonido/FX | ■■■□□□ |
| Originalidad | ■■■□□□ |

### A paso de liebre

Ah, las tortugas ninja, cuántos recuerdos... Aunque a los nuevos jugones les sonarán a chino, hay que decir que estas criaturas llevan dando guerra casi desde hace 20 años. Concretamente, en 1989 la NES albergó su primer título, también plataformero, donde ya destacaba la posibilidad de cambiar de un personaje a otro o usar las armas personales de cada uno. Tras tres secuelas, la saga cambió de caparazón y se orientó más a la vertiente peleona, aunque renació en el nuevo siglo de la mano de Konami y a rebufo de su nueva serie animada. Un carrerón que se puede vislumbrar en alguno de los múltiples extras que contiene este título. Un respeto a las canas.

# LOCOS POR EL SURF

**Las olas, el solete, los cuerpos mojados y... los pingüinos.** Una combinación explosiva, al menos para un filme de dibujos animados veraniego (no pensemos cosas raras), y que de hecho sirve para uno de los polos más refrescantes de agosto. Una peli centrada en la competición surfera y pingüinera conocida como "Reggie Belafonte Big Z Memorial Surf Off", donde acudirán los más avispados pájaros bobos del mundo para lucir sus evoluciones sobre la tabla y que, como no podía ser de otra forma, también se traslada a las aguas multiplataformeras. Y tanto, ya que hasta nueve serán los formatos disponibles, incluyendo portátiles, PS3 y, cómo no, la Wii, donde lógicamente disfrutaremos de los privilegios del Wiimote para surcar la marejada (lástima que no nos lo podamos ajustar al tobillo en plan "Le llaman Bodhi"). Así, tendremos a nuestra disposición los diez personajillos que se lanzarán a las aguas bravas de la isla Pen Gu, cada uno con su propio estilo y movimientos especiales. Por ejemplo, el ventoleras Cody, el sobrio Tank y el ilustre veterano Big Z. Todos ellos competirán a través de varias localizaciones de lo más burbujeantes, como las aguas chichas de Shiverpool, los remolinos de las zonas ocultas de la isla o hasta un territorio de marea volcánica. Un control sencillito, con numerosos combos y movimientos alucinantes y skaters ocultos, un aspecto gráfico sensacional y la lamentable ausencia de modos de juego (el multiplayer es más básico que el mecanismo de un peine) definen un título que no es para hacerle la ola, pero sí una divertida aguadilla.





## UP&DOWN

**▲** Escenarios brillantes, control sencillo y personajes con carisma cartoon.

**▼** Poco exigente, algo repetitivo y con sequía de modos de juego.

**Compañía:** UbiSoft | **Género:** Arcade | **Lanzamiento:** Julio | + 3 años

PS3

# NINJA GAIDEN SIGMA

Sumatorio de Ninjas es igual a: gráficos pasmosos + historia alucinante + acción desenfrenada

Ninja Gaiden» se destapó en la generación pasada como uno de los grandes logros técnicos dentro de los videojuegos. En exclusiva para primera Xbox, el veterano equipo de Tecmo destapó la caja de los truenos desatando todo el poder de la por entonces máquina más potente del mercado. La –virtual- equivalente en la actualidad es PlayStation 3, donde el equipo programador se ha puesto las pilas, como de costumbre, para dar lo mejor de su hardware en el impresionante «Ninja Gaiden Sigma».

Se trata de la segunda revisión del clásico para Xbox, donde Ryu Hayabusa, recién salido de «Dead or Alive», se corona como protagonista indiscutible de su aventura. En una historia de venganzas bastante tópica, los creadores han podido lucirse en los apartados técnicos mucho más que en el argumento. Se podría decir que «Sigma» cuenta sobre los ninjas lo que cualquier ciudadano occidental esperaría de los sigilosos asesinos nipones. Pero todo queda supeditado a la magnificencia visual de un título que entra por los ojos y por las manos. Los efectos de luz dinámicos, brillos o el propio fuego consiguen que nos demos cuenta de que por primera vez, quizá exceptuando un par de títulos, estamos a un nuevo nivel de juego. A unos inamovibles 60 frames por segundo y la resolución optimizada para 720p, si disfrutamos además de



## Ficha Técnica

**Compañía**
Tecmo

**Género**
Acción

**Lanzamiento**
Julio

**Dirigido a ...**
+18 años

**Cibercontacto**
www.tecmogames.com

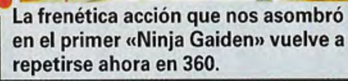
## Los que mueven los hilos

La compañía japonesa Tecmo, guiada en parte por el jactancioso Tomunobu Itagaki, tiene un equipo de programación llamado «Team Ninja» que como su nombre indica está bastante interesado en el tema de los temibles asesinos. Pero aparte de esta tradicional temática, son conocidos por su empeño en lanzar juegos impresionantes técnicamente y aprovechar cuantas ventajas tengan a su alcance para impresionar a los usuarios. Cada entrega de «Dead or Alive» ha sido un referente, o incluso proyectos más pequeños de la compañía, como Pangya, siempre tienen esa firma de calidad.









La frenética acción que nos asombró en el primer «Ninja Gaiden» vuelve a repetirse ahora en 360.






## Un ninja con Historia

El origen de «Ninja Gaiden» se remonta a finales de los ochenta, en plena fiebre por las oscuras artes marciales niponas. Tildado como imitador de «Shinobi», se abrió paso entre salones recreativos y adaptaciones a consolas de la época con el título de «Shadow Warriors». Tras varias continuaciones de un calado discreto entre los jugadores, la franquicia resucitó en 2004 sobre los circuitos de Xbox, haciendo un magnífico uso de las posibilidades de su hardware. Fue el comienzo de la leyenda de Ryu Hayabusa, que había aparecido como invitado en la serie de lucha «Dead or Alive». Su confirmación en «Sigma» cierra, por ahora, un capítulo glorioso en los videojuegos.



una pantalla de generosas proporciones la experiencia será, tecnológicamente, la mejor vivida hasta la fecha en PlayStation 3.

### Pocas, pero potentes novedades

Las novedades, aparte de la renovada realización, son pocas pero jugosas. Para empezar, el Sixaxis tendrá la utilidad extra de recargar las magias para hacerlas más poderosas. Al invocar un poder sobrenatural, si agitamos el mando conseguiremos un nivel mayor de daño. Por otro lado, la inclusión de la voluptuosa Rachel como personaje jugable también supone un interesante aliciente. Protagonizará sus propias fases, e incluso tiene un modo de juego dedicado ajeno al propio hilo argumental. Respecto a este mismo, si bien no se trata de un guión escrito por Umberto Eco precisamente, los resultados son satisfactorios en interés y giros "inesperados". Los que conozcan el título original o su revisión «Black» tampoco pueden esperar grandes alardes. Después de una alarmante sequía de juegos de primera categoría en la flamante plataforma de Sony, por fin aparece un auténtico "must-have" o "vendeconsolas". Una joya bien pulida que transporta toneladas de diversión y muchas horas impactantes, que sobre todo destaca por demostrar la potencia de una PlayStation 3 destinada a triunfar si sigue contando en sus filas con miembros de este calibre. Lástima, eso sí, que se trate de un remake, esperemos que una continuación siga exprimiendo las posibilidades de una forma más original.

## Guía de juego



Ninja Gaiden Sigma» es una actualización del clásico sistema de acción en scroll horizontal: eliminar a una serie de esbirros para llegar a un jefe de final de fase. Por lo menos, los niveles son de todo menos lineales, con algunas pruebas al estilo "consigue esta llave" como en «Resident Evil». Algunos movimientos acrobáticos, como correr por las paredes o impulsarnos en diferentes objetos, nos salvarán de situaciones



escabrosas, pero lo suyo es enfrentarse cara a cara con el peligro. Eso sí, por muchas armas que tengamos (katanas dobles, nunchakus, ballestas...) los enemigos están tan preparados como nosotros. Ni siquiera cuando estamos con Rachel aflojan las hordas de monstruos, y están tan preparados y "bien entrenados" que nos costarán muchas continuaciones pasar algunas fases incluso en el menor nivel de dificultad. Los potenciadores vitales, munición y armas mágicas escasean, así que será mejor utilizarlo cuando francamente estemos en peligro. Si invocamos un poder mágico, mientras nos preparamos a ejecutarlo lo ideal será agitar con fuerza el Sixaxis para potenciar sus efectos. Veremos que lo estamos haciendo bien gracias a una aureola que rodea a Ryu, y que asegurará mayores destrozos. En cuanto a los jefes, sólo dos cosas: tesón y paciencia.

PS3

# RAINBOW SIX VEGAS




**Justamente nueve meses ha tardado en dar a luz la anhelada versión PS3 de las penúltimas aventuras basadas en el inagotable universo de Tom Clancy.** Y si el primer "Rainbow" para Xbox 360 era, para algunos, el mejor shooter de la consola de Microsoft, esta nueva tajada corrige y aumenta sus proezas manteniendo el mismo solomillo argumental. Así, nos encontraremos metidos en harina hasta las cejas en una trama terrorista que pa qué en plena ciudad del vicio, teniendo que peinar con nuestro batallón casinos, hoteles y calles tan señeras como Fremont. Como recordaremos, el equipo salvaje contará con Logan Kellen como líder, y Michael Walter como lugarteniente, secundados por Jung Park, quienes darán caña a una nueva lectura del asalto cooperativo, clave para las misiones principales. Y, hablando de misiones, esta versión se completa con las dos expansiones lanzadas por la saga hace escasas fechas, los Red y Black Map Pack, que nos permiten jugar con un par de nuevos modos multijugador, como son Asesinato (donde deberemos de proteger a un pez gordo de los terroristas) y Conquista (en el que tendremos que ir alcanzando diversos puntos de control). Así que tendremos un total de ocho modos (recordemos la media docena precedente: Ataque y Defensa, Supervivencia, Tirador Preciso, Supervivencia en Equipo, Tirador Preciso en Equipo y Recuperación). Un incremento que también afecta a los mapas, con otros seis de novedad (restaurante, área de servicio, cementerio, tejado, ciudad en ruinas y loto rojo) y algunos remakes y mejoras, como la señera cárcel de Alcatraz.Pero la tajada más esperada es la virtual, con unos modos online (aparte del cooperativo a pantalla partida) que elevan el número de jugadores a catorce, con pocos tirones en la Network y multitud de datos y tablas para compartir. En fin, un refuerzo considerable para la franquicia. ¡A por ellos!

## Valoración

| | |
|---|---|
| Gráficos | 5/6 |
| Jugabilidad | 4/6 |
| Sonido/FX | 4/6 |
| Originalidad | 3/6 |

## Ficha Técnica

**Compañía**
UbiSoft

**Género**
Acción

**Lanzamiento**
Noviembre

**Dirigido a ...**
+ 16 años

**Cibercontacto**
www.rainbowsixgame.com

## Voz de mando

**No, no nos referimos al chat de voz, que se mantiene aunque con micro con auricular USB adicional, sino a las nuevas tareas para el mando Sixaxis de la PS3 que reserva el juego: la cámara espía, que podremos desplazar y manejar con nuestras propias manos. Un detalle algo modesto pero que sigue demostrando que la innovación creativa no le es ajena a la consola de Sony. Y no te cuento cuando desarrollen el EyeToy para permitirnos poner nuestro careto al soldadito multijugador...**

PS2

# SOCOM COMBINED ASSAULT

**Antes de que desembarque en PS3, una de las franquicias más importantes de los últimos años (que por algo se sacó de la chistera el jugoso género del shooter táctico en tercera persona), se da un ¿último? paseo en la vieja negra (tendiendo un lazo crosstalk con la PSP) para que le hagan el pasillo y las salvas de honor.** Y lo hace con cierto sabor nostálgico, apostando por la plataforma bien apoyada en un gran modo cooperativo. Eso, cómo no, con un argumento a prueba de bombas que nos sitúa en el ficticio (por una vez) país de Adjikistan, donde deberemos liderar a un equipo de SEAL de la Marina contra las tropas enemigas que operan en todo el país. Para empezar, esta versión presenta la funcionalidad del informe de diafonías, lo que significa que el progreso en un juego puede tener efectos dramáticos en el otro juego. Una libertad de acción y elección total que afecta a las 14 misiones disponibles, cada una perfectamente detallada y con naturaleza propia y en las que tendremos que sacar a pasear las más de 40 armas y opciones de equipamiento que ofrecen a los jugadores la posibilidad de personalizar su experiencia. Otra interesante opción jugona radica en su sistema de equidad de mando, que proporciona recompensas según cómo se completen los aspectos centrales de una misión, mientras que la influencia local recompensa a quienes ayuden en las causas locales y consigan limitar las bajas civiles. Así, podremos utilizar ambas funciones para adquirir nuevas armas, equipamiento, información, ataques aéreos y apoyo local. Todo ello, cómo no, con unos gráficos, sonido y FX atmosféricos (claves en determinadas misiones de acción instantánea) a la altura de la saga. Cuerpo a tierra, soldado.

## Ejército online

No hay que engañarse, a pesar de los diversos modos de juego "solitarios" disponibles, la principal tajada de un "SOCOM" es la online. Aquí nos permitirá entrar en combate con hasta 32 jugadores en cualquiera de los diez nuevos mapas a nuestra disposición (más 12 de la anterior entrega). Habrá siete modalidades de juego (igual a la tercera parte) entre las que destaca el cooperativo para cuatro y con una dificultad chunguilla. Menos mal que el menú de órdenes sigue mejorando para poder arengar a nuestras tropas. Si no, a echar mano del spray pica-pica.















## Valoración

| | |
|---|---|
| Gráficos | ■■■■■□ |
| Jugabilidad | ■■■■□□ |
| Sonido/FX | ■■■■□□ |
| Originalidad | ■■■□□□ |

## Ficha Técnica

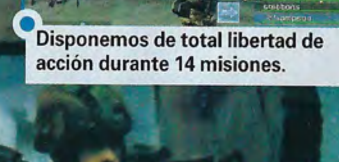
**Compañía**
Sony

**Género**
Acción/Estrategia

**Lanzamiento**
Mayo

**Dirigido a ...**
+ 16 años

**Cibercontacto**
http://es.playstation.com


Disponemos de total libertad de acción durante 14 misiones.

PS2

# SINGSTAR POP HITS 40 PRINCIPALES

**Quien canta su calorazo espanta. Y eso que esta última (de momento) edición de la franquicia de London Studio lleva dando el cante desde el mismísimo 40 de mayo (50 para ser exactos).** Un mes y poco que le ha valido para liderar el top de ventas siguiendo la línea de su antecesor «La Edad de Oro del Pop Español», uno de los seis juegos que han vendido más de 160.000 unidades (doble platino) durante el año pasado. Para que luego día que en estos lares no nos pasamos el día bailando y cantando (y a los vecinos molestando). Y como la innovación no es la seña de identidad de la franquicia que digamos, la mecánica del título nos la conocemos con los ojos cerrados: recitales para solistas, dúos y hasta ocho jugadores en el modo fiesta, divertidos efectos visuales o sonoros, clips "oficiales" aprovechando que el patrocinador en nuestra MTV de andar por casa... Y canciones. Muchas y crujientes. Un total de 40 rabiosamente poperas entre las que se cuentan alegres tonadas como "A la primera persona", de Alejandro Sanz, la "Dulce locura" de La oreja de Van Gogh o "Toda", de Malú; triunfitos de primera generación como Chenoa y sus "Rutinas", Bustamante con "Devuélveme la vida" y "Quién me lo iba a decir", de Bisbal; baladas latinas como "Antes de ver el sol", de Coti; "Te regalo", de Carlos Baute o "Despertaré cuando te vayas", de David de María... Y también algo de rock retozón y palestino como "Por la boca vive el pez", de Fito y Fitipaldis o "Como lo tienes tú", de Pereza , viejas glorias como Fangoria ("Criticar por criticar") y Britney Spears ("Baby one more time"), y U2, que se apunta a un bombardeo. Pues eso, tú y yo lo sabíamos: a ser megaestrella se ha dicho.




## Gramola para rato

▶ Pocas franquicias han dado para tanto de sí en tan poco como «SingStar». Tres años le han bastado para plagar el mercado de títulos de lo más agradecidos y tan superventas como el disco de uranio de Raphael (casi). Y ojo que el futuro inmediato se presenta fino: a finales de agosto llega a la PS3, con enormes posibilidades de descargas online, y a finales de septiembre empiezan a desfilar "canales temáticos" como música latina, R&B, baladas o clásicos de los 90. ¿Para cuándo uno de canciones del verano?

## Ficha Técnica

**Compañía**
Atari

**Género**
Lucha

**Lanzamiento**
Junio

**Dirigido a ...**
+ 12 años

**Cibercontacto**
www.es.atari.com

## Valoración

**Gráficos** ■■■□□□

**Jugabilidad** ■■■■□□

**Sonido/FX** ■■■■■□

**Originalidad** ■■■□□□


TMNT™
Tortugas Ninja Jóvenes Mutantes™
EL VIDEOJUEGO
A la venta a partir del 26/Julio/2007
VIVE
LA ACCIÓN DE ATAQUE NINJA
Juega como cada uno de los famosos personajes de TMNT™, cada uno con su estilo propio.
Usa movimientos acrobáticos y técnicas de pelea extrema para unir las Tortugas y salvar la Ciudad.
PC DVD-ROM
PlayStation 2
XBOX 360
Wii
NINTENDO DS
GAME BOY ADVANCE
12+
www.pegi.info
PlayStation 2
NINTENDO DS
Wii
XBOX 360
MIRAGE STUDIOS INC
WWW.TMNTGAME.COM
UBISOFT

PSP

# SMASH COURT TENNIS 3

**Hasta ahora el Virtua Tennis era el líder indiscutible en la pista central de la PSP, pero ahora Namco lanza una alternativa para acabar con su reinado del terror.** ¿Qué es lo que distingue a «Smash Court Tennis 3» de la competencia? Quizá lo principal sea un planteamiento en el que se busca potenciar el realismo por encima del elemento arcade. El tutorial cuenta con nada menos que 24 apartados, en los que aprenderemos a dominar todos los tipos de golpes y saques habidos y por haber. Ojo porque puedes necesitar una horitas para llegar a tener un control decente de la pelota. Los puntos claves serán el momento en que pulsemos el botón y cuánto tiempo lo mantengamos apretado. Para aumentar aún más el realismo, se ha incluido una barra de resistencia, así que no podremos correr de acá para allá alegremente. Una vez claro que el juego cumple perfectamente en cuanto a la simulación, hay que fijarse en el siempre fundamental apartado gráfico: a este respecto, el juego es sorprendente y excelente. Los modelos poligonales de los jugadores son de primer nivel (Justine Henin hasta parece guapa, que tiene mérito), y además alcanzan un altísimo nivel de expresividad, reaccionado ante cada incidencia del juego. El juego es en todo momento un placer visual, y la ambientación está cuidadísima. Al principio de cada partido podremos oír a un comentarista anunciando la salida de los jugadores mientras estos saludan en medio del entusiasmo de la masa. Este título se beneficia también de un gran número de opciones y modos de juego: arcade, exhibición, pro tour, y por supuesto multijugador, con el original añadido de los minijuegos. Si no te asusta el aprendizaje que requiere, «SCT 3» te proporcionará incontables horas de emoción tenística.

## Ficha Técnica

**Compañía**
Namco

**Género**
Deportivo

**Lanzamiento**
Julio

**Dirigido a ...**
+ 3 años

**Cibercontacto**
www.smashcourttennis.com

## Esto es un comecocos

Uno de los grandes patrimonios de Namco es el legendario Pacman, que cada cierto tiempo asoma la cabeza por los títulos de la compañía. En uno de los minijuegos de «SCT 3» la pista se convertirá en un tablero de pacman, y la pelota se convertirá en el mismísimo comecocos, que se irá zampando las bolas con las que se cruce. El jugador que gane el punto en liza se llevará las bolas acumuladas. En otro minijuego las pelotas de tenis se convierten en bombas. ¡Menudo zambombazo!

## Valoración

**Gráficos**
■■■■■■

**Jugabilidad**
■■■□□□

**Sonido/FX**
■■■■□□

**Originalidad**
■■■□□□

PSP

# DRAGON BALL Z SHIN BUDOKAI 2

**La técnica de Kamehameha sigue igual que siempre, aunque la fórmula de «Dragon Ball» debería empezar a renovarse...**

Hace unos 15 años, en plena apoteosis manga, los videojuegos que venían con la marca de Dragon Ball eran inmediatamente aclamados como legendarios. Algunos imitadores pretendían salir a su vera, pero nadie podía con el carisma y la calidad del original. Cuando en 2007 nos encontramos con un título que, si no llega a ser por sus gráficos, podía haber aparecido tres lustros atrás, nos empezamos a dar cuenta de que o la fórmula cambia o seguro que se le acaba el fuelle. «Dragon Ball Z Shin Budokai 2», la continuación de la saga exclusiva para PSP, recupera (por enésima vez) una larguísima lista de luchadores disponibles desde el principio así como algunos secretos. Sólo por meterse en la piel de alguno de sus protagonistas seguro que hay gente que vuelve a pagar, y los que no hayan tenido la oportunidad de probar alguno de los anteriores estarán encantados con la facilidad a la hora de manejar los personajes. Desde magias a combos, pasando por "movimientos relámpago", todo se trata de una sencillísima sucesión de movimientos que, si tienes buenos reflejos, acaba por aburrir. Menos mal que se han mejorado algunos aspectos gráficos de los ya notables en la anterior incursión de este universo. Si bien no son tan fieles al original como en sus entregas de consola de sobremesa, los protagonistas y especialmente sus habilidades mágicas lucen espectaculares, con complejos efectos de iluminación y fluidas animaciones. Fluidez que no se traslada a las escenas cinemáticas, todas pantallazos dignos de la época de Super Nintendo. Sería injusto decir que «Shin Budokai 2» es un juego flojo; pero la repetición hasta la saciedad de un estilo sólo nos lleva a una conclusión: que esto no es tradición, sino falta de imaginación. Si no te importa el hecho de no tener apenas novedades en el género, ni lo dudes.

## Si se acaba la historia, invéntate otra

Puesto que las aventuras en cómic y en anime no daban para más, este juego lleva el subtítulo «Another Road», que no es otra cosa que una historia alternativa e inédita a las ya vividas. Ayudando al solitario Trunks del futuro, los mismos personajes de siempre se baten en las mismas batallas, pero en un entorno diferente y con unos diálogos modificados. Lo único reseñable en este modo es la opción de mejorar algunas habilidades individuales de los personajes, lo que permite encumbrar a algunos secundarios a niveles de super saiyajin que jamás hubiesen soñado. Se conservan los modos multijugador, survival y similares, así como algunas recompensas menores que alargan la vida del juego, aunque se echa de menos algún tipo de película original.

## Ficha Técnica

**Compañía**
Atari

**Género**
Acción

**Lanzamiento**
Mayo

**Dirigido a ...**
+ 12 años

**Cibercontacto**
www.dbz-videogame.com

## Valoración

**Gráficos**
■■■■□□

**Jugabilidad**
■■■■□□

**Sonido/FX**
■■■□□□

**Originalidad**
■■□□□□

"Tan espectacular y divertido como el juego original".
Superjuegos Extreme

"Uno de los arcades más divertidos, completos y jugables del catálogo de PSP".
Meristation

CRAZY TAXI
LA GUERRA DE LOS TAXÍMETROS

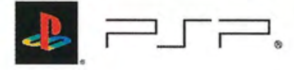
# Esta vez es la guerra

Ahí fuera se está viviendo una lucha entre parachoques, con mucha chapa y pintura rayada, y con el estrambótico fin de robar pasajeros y conseguir abundantes propinas.

No se trata de competencia, de una carrera de taxistas. ¡Esto es la guerra de los taxímetros!

A la venta en septiembre de 2007










www.sega-europe.com

PSP

# CRUSH

**Al rico puzzle de piña para el niño y la niña. Bueno, más que piña, tutti-frutti, porque este sorbete laberíntico ha sido una de las sorpresas más agradables de la PSP en lo que va de año.**
Cierto que el territorio puzzlero anda muy sobrecargado en las consolas portátiles, sobre todo los clones de «Tetris» y «Meteos», pero aquí Sega da un puñetazo en la mesa del género al introducir un elemento definitorio: la tercera dimensión. Eso, y mucho más, claro. Por ejemplo, una argumento original, centrado en el insomnio de un pobre chaval que, embutido en su skijama, tendrá que escapar de sus peores pesadillas en forma de rompecabezas. Por si fuera poco el "regomeyo", el bueno de Danny, que así se llama el mozo, también deberá liquidar monstruos horripilantes de lo más profundo de su subconsciente, desde cucarachas a gusanos, pasando por otros bicharracos de estómago sucio. Pero, evidentemente, lo importante son las plataformas, distribuidas a lo largo de 40 niveles en lo que tendremos que alternar, según nuestra perspectiva (perspectiva es la palabra clave, ojo), la segunda y tercera dimensión para buscar resquicios y rendijas donde avanzar. Así, aplastaremos el escenario, recolectaremos canicas, moveremos rocas o plataformas móviles o lo que nos dicte la intuición y la lógica para escapar de tal pesadilla. Encima, todo aderezado por la musiquilla pegadiza y locuela a lo Danny Elfman para crispar más los nervios. Por si fuera poco, la dificultad del juego se va hinchando (o nos va hinchado salva sea la parte) gradualmente, así que tenemos pasatiempo para rato, a pesar de que los modos de juego prácticamente brillen por su ausencia (solo un "time attack" desbloqueable). En fin, a darle al coco y a la visión lateral espacio-temporal...



## Cuando haces "crush" ya no hay stop

▶ El golpe mágico del juego, y el que da título al mismo, es el "crush", una maniobra que literalmente pondrá patas arriba las piezas del puzzle de marras, acercando sus piezas o dándoles la vuelta para que descubramos caminos y conexiones entre ellas insospechadas. Pero ojo que, al liquidar el movimiento deberás volver todo a su posición original. Para que la puñetería no cese, algunos elementos no permitirán hacer "crush" sobre ellos, mientras otros son invisibles y se vuelven sólidos al hacerlo, mandándonos al más negro abismo con un grito aterrador. En fin, que para avanzar hay que tropezar, aquí más que nunca.

## Ficha Técnica

**Compañía**
Sega
**Género**
Puzzle
**Lanzamiento**
Mayo
**Dirigido a ...**
+ 7 años
**Cibercontacto**
www.sega-europe.com

## Valoración

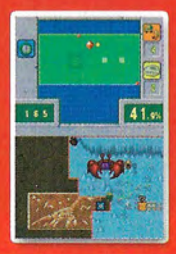
**Gráficos**
■■■■■□
**Jugabilidad**
■■■■■□
**Sonido/FX**
■■■□□□
**Originalidad**
■■■■■□

# DINO MASTER

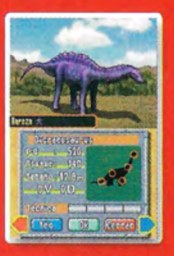
¡EXCAVA! DESCUBRE ¡COMBATE!




Ponte en el papel de DINO MASTER, el gran buscador de fósiles; viaja por el mundo para encontrarlos todos entre divertidos puzles. Luego reanímalos y enfréntate contra los dinosaurios de tus amigos en emocionantes batallas.


















MAJESCO



Wii

# RESIDENT EVIL 4

**Capcom no se ha resistido a ver cómo quedaría su impecable «Resident Evil 4» bajo la tutela de un mando de Wii.**

Hay momentos en la historia del videojuego que se quedan grabados para siempre en lo más recóndito de nuestro cerebro. Y uno de esos momentos fue sin duda el apretón de manos entre Shinji Mikami, un peso pesado de Capcom, y Shigeru Miyamoto, el alma mater de Nintendo y padre de Mario y Zelda. Aquel acuerdo tendría como resulta cinco juegos exclusivos para GameCube, entre los que se encontraba «Resident Evil 4».

El curso del tiempo desestabilizó los pilares de la relación entre ambas compañías, con cancelaciones y conversiones de por medio, y el afamado survival-horror daba el salto a PlayStation 2 varios meses después. Hace poco también lo veíamos en PC, y como consecuencia del alto número de consolas Wii vendidas en estos primeros meses de vida, Capcom no iba a renunciar a la posibilidad de adaptar «Resident Evil 4» para Wii, con un coste realmente reducido y sin tocar un ápice del motor gráfico.

Por pura extensión, si estamos hablando de uno de los más grandes juegos de GameCube, nos encontramos ante un imprescindible de Wii. Repasando muy por encima la historia, en esta ocasión no hacemos frente a la infección del T-Virus, sino a unos aldeanos que forman una secta secreta con ansia de destrucción. Curiosamente, se ambienta en una ciudad de









## Ficha Técnica

**Compañía**
Capcom

**Género**
Survival Horror/Acción

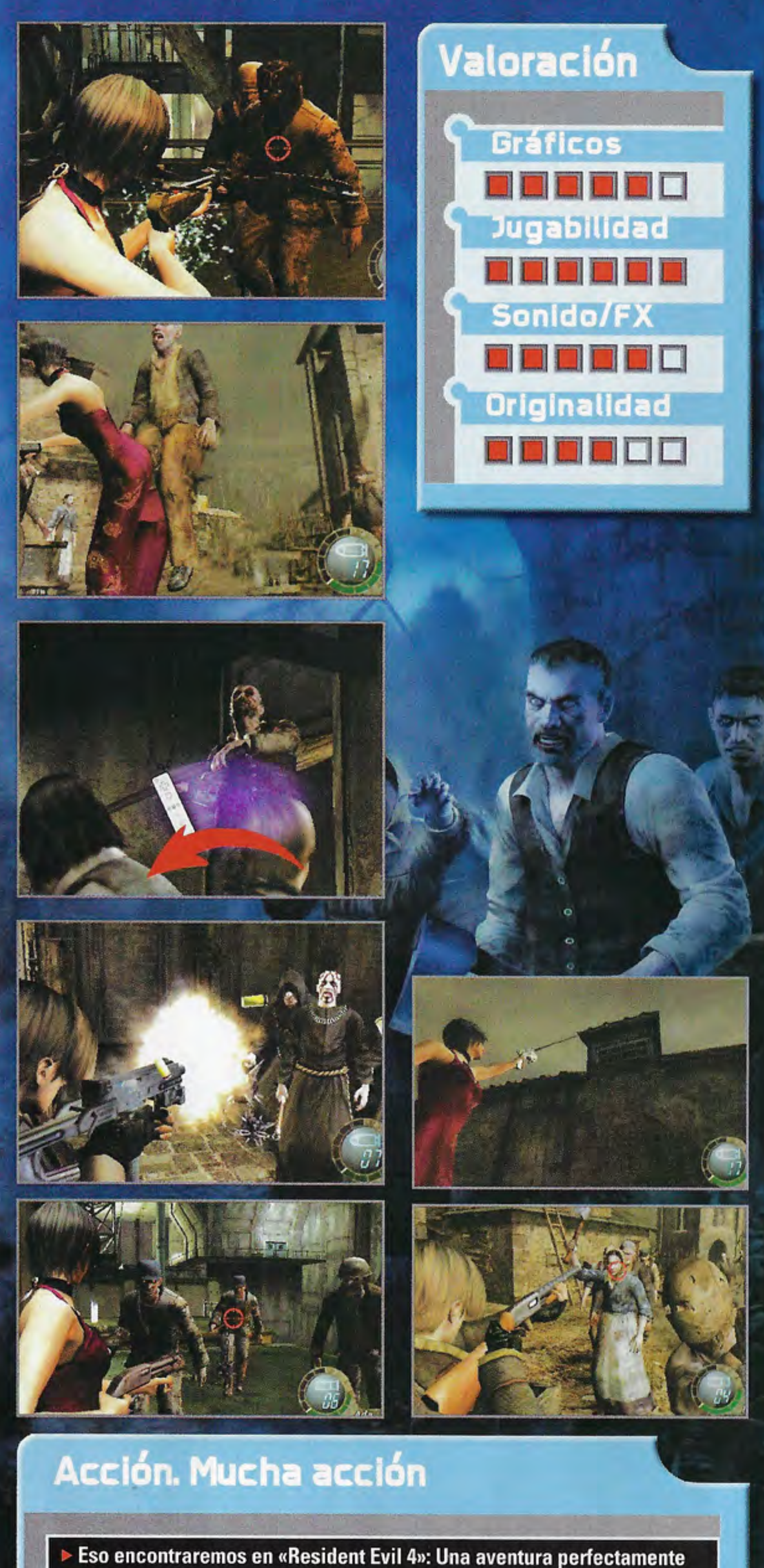
**Lanzamiento**
Junio

**Dirigido a ...**
+ 18 años

**Cibercontacto**
www.capcom-europe.com

## Un control muy completo

▸ Hace uso de todos los botones, tanto los de la mano izquierda para acceder al modo apuntado o para echar a correr, como el A para asestar una cuchillada, coger un objeto del suelo o abrir puertas, el gatillo para disparar, el botón menos para pausar el juego, y en la parte de abajo del mando, el 1 se utiliza para ver el mapa y el 2 para acceder al menú del juego. Por último, la cruceta nos permite echar un vistazo hacia la dirección deseada por si sospechamos que algo acecha tras nosotros. Pocos juegos de Wii demuestran tan concienzudamente que con el dúo Wiimote-Nunchuk los juegos de concepción más "clásica" tienen perfecta cabida en la nueva consola de Nintendo.




España sin definir. El juego comienza con Leon S. Kennedy montado en un coche de la benemérita, con música flamenca de fondo y en el brazo de ambos agentes aparece la bandera de España y se lee perfectamente "Policia".

## Título revolucionario

El juego supuso un giro importante respecto a los anteriores juegos, dejando de lado los fondos prerrenderizados para crear todo el escenario en tiempo real. La cámara se sitúa en un lugar idóneo, un poco por encima del hombro y varios pasos atrás. Sin alcanzar la inmersión de los shooters en primera persona, sí demuestra que estas aventuras en tercera persona encajan con bastante maestría en las posibilidades del mando de Wii.

Haciendo el uso del Nunchuk para desplazarnos por el escenario, el Wiimote hará las veces de pistola apuntando directamente a los enemigos, con bastante precisión a la hora de acertar en alguna extremidad o directamente en la cabeza. Muchos de ellos están infectados por un extraño parásito, y al descabezarlos, aparecerá un agresivo monstruo bajo la piel.

Las novedades que aparecían la versión posterior de PlayStation 2 y no se encontraban en GameCube, ahora sí pueden disfrutarse en Wii. Además, el precio al que llega el juego es sorprendentemente reducido, unos 35 euros –ya podrían aprender otras compañías que sacan conversión al mismo precio que el original-, y para los más impacientes, «Resident Evil 4» nos regala un trailer de la próxima aventura de la saga en Wii, «Resident Evil: Umbrella Chronicles». ¿A qué esperas para comprarte el juego?

## Acción. Mucha acción

**▸ Eso encontraremos en «Resident Evil 4»: Una aventura perfectamente narrada cuyo hilo argumental, muy bien hilado, nos llevará constantemente a momentos de tensión en los que reaccionar con rapidez. Los conocidos Quick Time Events, que se utilizan con gran acierto en juegos como «Shenmue» o «God of War», consisten en pulsar en el momento indicado uno o varios botones a riesgo de ser sorprendidos por un enemigo o arrollados por una roca gigante. En apenas un segundo debemos hacer lo que se nos pida, y gracias a la detección de movimiento del mando de Wii, en alguna ocasión habrá que hacer un gesto rápido de muñeca o el juego habrá terminado para nosotros. Un acierto bien adaptado para la ocasión.**

## Guía de juego

A estas alturas pocas, muy pocas personas no sabrán de qué va «Resident Evil». Se estrenó hace diez años en la primera PlayStation, juego del que se hicieron posteriores conversiones para GameCube y Nintendo DS. Cuatro entregas cronológicas, más un «Zero» y un «Code: Veronica». La quinta entrega está en desarrollo, y Wii recibirá en exclusiva el mencionado «Umbrella Chronicles» que enlazará toda la saga contando hechos hasta ahora desconocidos. Encarnando al aguerrido Leon, que ya protagonizara «RE 2», tendremos que salvar a la hija del presidente de los Estados Unidos, secuestrada por una misteriosa organización. Nos adentraremos en villas infestadas, cementerios, iglesias, villas, cuevas e instalaciones enemigas. Momento álgido de la historia cuando, encerrados en una casa, cientos y cientos de aldeanos sedientos de sangre comienza a entrar por puertas, ventánas y escaleras. Absolutamente sobrecogedor. La limitada capacidad de nuestro arsenal nos obligará a tener que elegir inteligentemente qué armas u objetos almacenar en cada momento, pues puede que renunciar a un lanzacohetes por una escopeta sea una maniobra más acertada de lo que parece. Intriga, tensión, giros argumentales, personajes secundarios, parajes desalentadores, criaturas desmesuradas... Todo, y mucho más, lo encontrarás en «Resident Evil 4» para Wii.

Wii

# MARIO PARTY 8

**Poco, muy poco tiempo ha tardado Mario en reunir a sus amigos para aventurarse en este octavo "party game", el primero de toda la saga para Wii.** Nadie podía augurar allá por la época de Nintendo 64 que los «Mario Party» darían tanto de sí. Hoy, diez años después, y dos generaciones de consolas de por medio, la fiestas creadas por Nintendo siguen siendo un título de lo más divertido para jugar en compañía. La mecánica sigue siendo la misma: En cada turno, los jugadores tendrán que realizar una tirada de dados para moverse por el tablero. Hasta cuatro amigos pueden jugar a la vez –si sólo juegan dos personas, los otros dos los controlará la máquina. Una vez que todos hayan tirado los dados, se realizará una pequeña prueba en la que el ganador recibirá un número determinado de monedas. Esparcidas por el tablero hay estrellas, y dependiendo de la fase, tendremos que pagar por ellas o conseguirla invirtiendo en hoteles, como es el caso de uno de los nuevos tableros que aparecen en el juego. Al final de la partida, gana el que más estrellas tenga, aunque podemos activar una serie de premios especiales que darán estrellas a los que, por ejemplo, más minijuegos hayan ganado en total. Aparecen por supuesto modos de juego adicionales, para un jugador –aunque disfrutar de este juego en solitario no será ni de lejos tan divertido como en compañía-, o la posibilidad de acceder directamente a los minijuegos sin tener que pasar por el tablero, que a algunos les resulta algo lento. En definitiva, «Mario Party 8» vuelve con la misma esencia que lo ha hecho un incondicional de la diversión durante estos diez años. Eso sí, con el soplo de aire fresco que supone el mando de Wii.

## Valoración

| | |
|---|---|
| Gráficos | ■■■■□□ |
| Jugabilidad | ■■■■□□ |
| Sonido/FX | ■■■■□□ |
| Originalidad | ■■■□□□ |





## Ficha Técnica

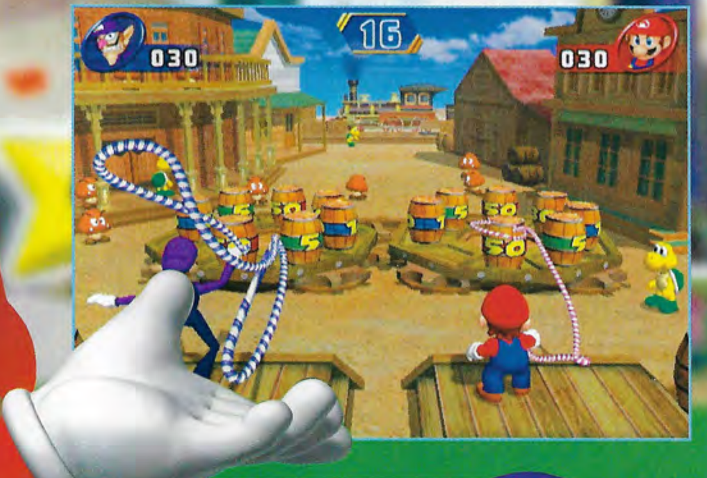
**Compañía**
Nintendo

**Género**
Party

**Lanzamiento**
Junio

**Dirigido a ...**
+ 3

**Cibercontacto**
www.nintedo.es






## Un mando para conquistarlos a todos

Prescindiendo del Nunchuk, sólo necesitamos un Wiimando por persona para poder jugar. La forma de sujetarlo será muy dispar, aunque primará siempre la sencillez y la efectividad. Si lo cogemos en vertical, como un mando a distancia, usaremos los botones A y B en los juegos que así lo requieran, así como el apuntado directo a pantalla. Si lo sujetamos de lado, quedará accesible la cruceta para los minijuegos que requieran movernos por un escenario, normalmente para esquivar algún ataque enemigo. Pese a hacer buen uso de las cualidades únicas del mando, juegos como «Wario Ware» deberían tener mayor influencia en algunas ocasiones, en las que su uso resulta algo limitado.

# MARIO PARTY 8

3+
www.pegi.info

## COSAS QUE HACER EN UNA FIESTA:





Iza la bandera



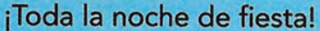
Dale a la lata



Rema



Mantén el equilibrio



### ¡Toda la noche de fiesta!

¡Coge el mando de Wii y dale marcha a la fiesta!
Mario Party 8, sus más de 80 minijuegos y el mando de Wii te demostrarán por qué son imprescindibles en cualquier fiesta.
Tú traes a tus amigos. Wii pone la diversión.

www.wii.com



Wii

NDS

# MÁS BRAIN TRAINING

**Continúa la fiebre de los cerebros en forma gracias a la continuación del exitoso «Brain Training del Dr. Kawashima».**

Los números no engañan. «Brain Training» para Nintendo DS se colocó, tras «Pro Evolution Soccer», como el juego más vendido en el año 2006. Acostumbrados a que un juego que sale al mercado venda la mayoría de unidades durante las primeras semanas, este caso es absolutamente opuesto. Los días del padre y de la madre se vendían «Brain Training» como churros, e incluso el pasado mes de mayo, casi un año después del lanzamiento, se convertía en el juego más vendido durante esos treinta días.

500.000 compradores del juego avalan su éxito, y tras otros muchos intentos de otras compañías por lanzar juegos similares, hoy, justo un año después, llega el original: «Más Brain Training del Dr. Kawashima» para Nintendo DS.

El contenido del juego, desde la interfaz de usuario hasta la resolución de las pruebas resultará muy familiar a los usuarios. Se ha querido mantener intacto el espíritu y como único cambio son las nuevas pruebas. Ahora en lugar de hacer la operación matemática de dos números y poner el resultado, nos dan ambos números y el resultado, y tenemos que decidir qué signo es el que encaja, si suma, resta, multiplicación o división.

En lugar de memorizar palabras durante dos minutos y luego escribir las que recordemos, ahora se hace con dígitos

## Ficha Técnica

**Compañía**
Nintendo

**Género**
Puzzle

**Lanzamiento**
Junio

**Dirigido a ...**
+ 3 años

**Cibercontacto**
www.nintendo.es

## Valoración

**Gráficos**
■■■□□□

**Jugabilidad**
■■■■■■

**Sonido/FX**
■■■■□□

**Originalidad**
■■■□□□

## Más sudokus

▸ Uno de los atractivos que se incluyó en la versión occidental del juego fueron los sudokus, que tanto éxito tenían en nuestro país y arrasaban en cualquier publicación. Hoy, la fiebre de poner números en celdas se ha estabilizado, pero sigue habiendo miles y miles de personas en suelo español que siguen haciendo sudokus, y si ya acabaste con todos los que venían en «Brain Training», Nintendo te ofrece otros cien para que los sigas devorando hasta convertirte en un verdadero experto. La mecánica de juego, idéntica al original, te permite escribir los números con comodidad y hacer zoom para ver el sudoku al completo. Y si nunca los habías probado, ¡este es el momento perfecto para hacerlo!

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 6 | | | 1 | | 5 | | |
| 1 | | 5 | | | 2 | | 3 | |
| | 3 | | 7 | | | 4 | | 8 |
| | | 4 | | 3 | 5 | | 9 | |
| 8 | | | 6 | | 7 | | | 2 |
| | 5 | | | 2 | | 1 | | |
| 6 | | 7 | | | 1 | | 4 | |
| | 4 | | 8 | | | 9 | | 5 |
| | | 3 | | 6 | | | 8 | |

Fallos: 0/5

## Más fácil. Y más difícil

**Así podríamos resumir las nuevas pruebas que encontramos en «Más Brain Training». Las fáciles, son más fáciles que en primero, pero las difíciles, son considerablemente más difíciles. Destacamos dos huesos duros de roer. "Composición" nos da varias letras sueltas, que no paran de girar, con las que tenemos que formar una palabra. Al principio sólo son cuatro letras, pero la cosa se va complicando llegando hasta ocho, momento el que en muchas ocasiones nos costará tanto descifrar la palabra que no dudaremos en darle a "pasar". En "Sonidos mezclados", la consola dirá en alto tres palabras a la vez y tendremos que saber cuáles son, con el añadido de tener que escribirlas por el orden que marca el juego y sin olvidarnos de los acentos.**

Escribe las palabras que has oído.







Menú
Prueba
Práctica diaria
Sudoku
Descarga DS

¿Qué día de la semana será el 13 de agosto?



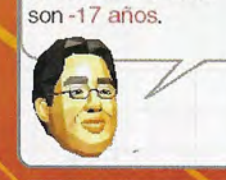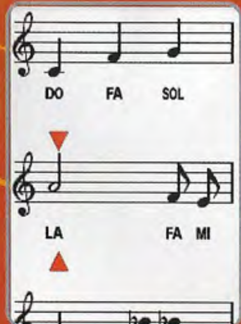




Canc. Acep.

Test de edad cerebral

La diferencia entre tu edad cerebral y tu verdadera edad son -17 años.









Fin

Test sencillo de edad cerebral

Práctica sencilla

Prueba de Sudoku






del 1 al 25. La prueba de identificación de colores por reconocimiento de voz ha dado paso a la clásica prueba de piedra, papel y tijera, con la dificultad de que además de ganar, algunas veces se nos pedirá que perdamos.

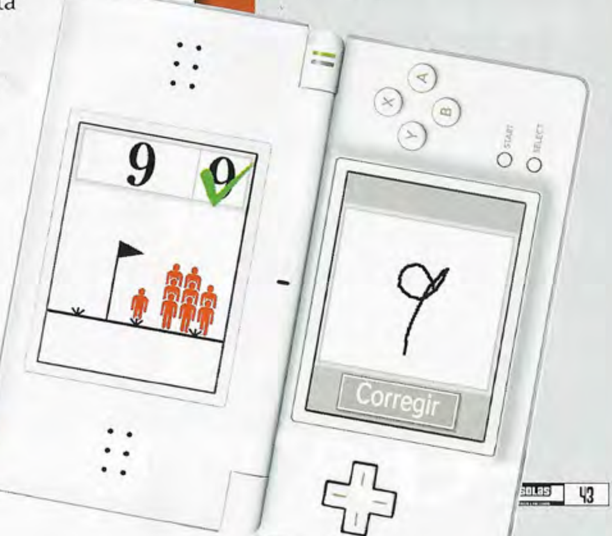
### Más perfeccionado

Durante todo este año se ha seguido trabajando para que el juego entienda mejor nuestra forma de escribir y nuestra voz, por muy distinto que sea el acento. Sigue habiendo pequeños problemas con algunos números y letras, pero tras un poco de práctica, desaparecen. Además, en el manual del juego viene un estupendo tutorial para que conozcamos la forma idónea de escribir para evitar al máximo la aparición de cualquier problema.

Como novedad, una prueba que se esconde al final de la lista, en la que en jugar de ejercitar el cerebro, debemos relajarlo. Como si se tratase del clásico juego Dr. Mario, tendremos que participar en una especie de Tetris, pero en lugar de alineando piezas, jugando tres o más fichas del mismo color para hacer desaparecer la "infección.

En definitiva, si te gustó el primer «Brain Training», o se lo regalaste a tus padres o abuelos (o tus hijos o nietos a ti), esta continuación saciará todas tus ansias de seguir teniendo un cerebro joven.

Si veis en el autobús a alguien gritando "¡tijeras!" a una consola, no necesita ir al psiquiatra, sencillamente está jugando a «Más Brain Training del Dr. Kawashima» para Nintendo DS. Ya sabéis, men sana in corpore sano.




## Guía de juego

Jugar a «Más Brain Training» es tan sencillo como hacerlo al primero, pero si nunca te has puesto a manos de uno, te explicamos brevemente cómo se juega. Sólo necesitamos el stylus y nuestra voz. La primera peculiaridad es que la consola hay que sujetarla de lado. Sí, girarla 90° a la izquierda si somos diestros o a la derecha si somos zurdos, para que nos quede en la posición correcta para escribir sin dificultad. Antes de crear nuestro perfil, se nos hace una prueba de edad cerebral, entre las muchas que dispone. Tras introducir los datos de nacimiento para que conozca nuestra edad real, el Dr. Kawashima nos dice la cerebral. Y en la mayoría de ocasiones, nos quedaremos boquiabiertos al saber que nuestros cerebros están en edad de jubilarse. Entramos ya en la parte de las pruebas, estando la mayoría desbloqueadas. Si jugamos diariamente, poco a poco se nos irá premiando con nuevas prácticas que mantendrán aún más en forma nuestra mente. Fuera aparte encontramos un interesante modo multiplayer, que con tan sólo un juego, podrán participar hasta 16 consolas simultáneamente para enfrentarte cara a cara con tu familia o amigos y demostrarles quién es el más listo.





NDS

# METROID PINBALL

**El pinball, más conocido por los castizos como "petaco" o "maquina del millón", es un género casi tan antiguo como los videjougos.** El reto a la hora de lograr recrear un piball es simular su extensa superficie vertical en la pantalla horizontal de la tele. Por ello las dos pantallas de la DS son un buen receptáculo para este tipo de juego. «Metroid Prime Pinball» es un petaco ambientado en el mundo de Metroid, y lo cierto es que logra introducirnos en él a la perfección, tanto a nivel visual como sonoro, usando un amplio abanico de sonidos electrónicos y futuristas. La perspectiva no es totalmente cenital sino algo inclinada hacia delante, lo que nos otorga una vista muy clara de la acción, y la bola del juego no es otra que Samus Aran en el modo esférico que utiliza ocasionalmente en la saga «Metroid Prime». La simulación en sí es bastante sólida, con una buena física de la bola, que reacciona en todo momento de un modo creíble. Las distintas tablas de juego son sencillas, no muy sobrecargadas, aunque encierran bastantes retos, algunos de ellos alejados del pinball clásico, como cuando Samus adopta forma humana para abatir alienígenas o trepar por una pared. La pantalla táctil sólo se usa para sacudir la tabla, operación que puede ser útil pero también distraernos de la bola. Algo que se le puede achacar al juego es que no transmite gran sensación de poder perder la bola, pues ésta no puede salirse por los lados, e incluso en el hueco que dejan las dos palas aparece ocasionalmente un láser que impide su caída. Así, el principal desafío será superar los distintos retos de cada tabla. El modo multifase cuenta con seis tablas, que al completarse dan acceso a un nuevo nivel de dificultad más duro. En definitiva, gracias sobre todo a su nivel técnico Metroid Prime Pinball puede codearse con lo mejor del género.



## Ficha Técnica

**Compañía**
Nintendo

**Género**
Pinball

**Lanzamiento**
Junio

**Dirigido a ...**
+ 7 años

**Cibercontacto**
www.nintendo.es











## Valoración

| | |
|---|---|
| Gráficos | ■■■■■□ |
| Jugabilidad | ■■■■□□ |
| Sonido/FX | ■■■■□□ |
| Originalidad | ■■■□□□ |

## Cuando la bola no basta

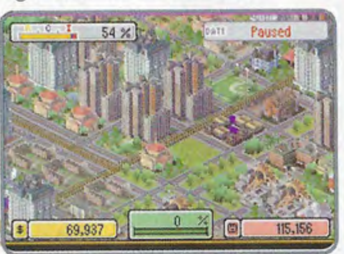
En algunos momentos necesitaremos usar algo más contundente que una bola para acabar con los enemigos. Así, contarás con las bombas y las superbombas, que te ayudarán a catapultarte por la tabla, de un modo parecido a como hacemos en los juegos de Metroid. Las segundas son especialmente útiles contra los jefes. Los misiles acabarán con los enemigos menores con gran facilidad, y al igual que las superbombas te harán más sencilla la vida en las batallas contra los jefes finales.



¡EL 27 DE JULIO
COMIENZA UNA NUEVA ERA!
POKÉMON
EDICIÓN
DIAMANTE
POKÉMON
EDICIÓN
PERLA
3+
www.pegi.info
nintendo
Wi-Fi
connection
Zona ADSL
Wi-Fi
Telefónica
NINTENDO DS lite

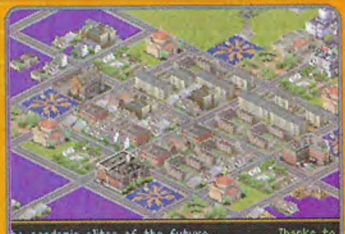
# Sim City DS

**Antes de dar el gran pelotazo con los Sims, Maxis nos había traído «Sim Earth», «Sim Ant», «Sim Farm»... pero el primero y genuíno fue «Sim City», allá por 1989.** Desde entonces, el título ha conocido un gran éxito en sus distintas encarnaciones, que continúa en los avanzados ordenadores y consolas de nuestros días. «Sim City DS» se basa en la entrega «Sim City 3000» para PC, y conserva toda la densidad de este título, pero a escala portátil. Por momentos incluso resulta más difícil que la versión de PC, pues comenzamos cada mapa con un presupuesto bastante limitado. Para que la inmersión en un juego tan elaborado no sea traumática, se le ha asignado al jugador un asesor que nos guiará por los distintos tutoriales y nos echará una mano en nuestras labores urbanísticas. Por defecto este asesor es una señora con gafas de aspecto algo serio, que podemos sustiruir respondiendo un cuestionario, pero esto es algo aleatorio e igual te puede tocar una chica mona (¡que es lo que estás deseando, picarón!) que un robot de aspecto algo siniestro. Pese a partir de la versión de ordenador, los desarrolladores no han podido evitar la tentación de introducir acciones específicas para la DS, que a veces resultan algo desconcertantes, como cuando apagas incendios soplando en el micrófono. El juego, como era de esperar, no es espectacular gráficamente, pero todo el apartado visual está resuelto con mucha corrección. Tu satisfacción no radicará en ver miles de polígonos y transparencias, sino en observar cómo los bloques de viviendas, fábricas y casas que construyes progresan adecuadamente. Puedes manejar todas las funciones con el lápiz táctil, lo cual resulta práctico, pero puede darnos problemas por el pequeño tamaño de los gráficos. Ojo con pulsar en la casilla equivocada, pues podrías cargarte algún edificio importante. En resúmen, una magnífica forma de consumir horas y horas construyendo más que Gallardón. ¡Y ni siquiera tienes que asegurarte la reelección!













## Funciones para la DS

▸ Este Sim City se parece mucho a sus hermanos mayores de PC, pero puedes hacer cosas que sólo son posibles con nuestra maravillosa DS. Por ejemplo, cuando tu ciudad sufra una invasión alienígena, podrás rescatar a los ciudadanos de los rayos tractores de sus usando el stylus. Y si se produce un incendio, serás capaz de apagar las llamas soplando en el micro de la consola, como si fueras el mismísimo dios Eolo. Otra función única es comunicarte con otros alcaldes vía inalámbrica, mandándoles cartas explicándoles el estado de tu ciudad (vacilándoles, básicamente), lo cual nos proporcionará unos bonitos monumentos para poner en las calles.

## Ficha Técnica

**Compañía**
EA

**Género**
Estrategia

**Lanzamiento**
Junio

**Dirigido a ...**
+3 años

**Cibercontacto**
www.es.ea.com










## Valoración

**Gráficos** ■■■□□□

**Jugabilidad** ■■■□□□

**Sonido/FX** ■■■□□□

**Originalidad** ■■■■□□

NDS

# FINAL FANTASY FABLES CHOCOBO TALES

**Los carismáticos pollos de Final Fantasy por fin encuentran su hueco.**
Todos los «Final Fantasy» tienen un par de cosas en común: un personaje llamado Cid y un simpático animalillo, el chocobo. En esta nueva vuelta de tuerca de la serie, los protagonistas son esas curiosas aves cabezonas, que comparten el estilo, aparentemente, de las últimas aventuras adaptadas para la Nintendo DS. Todo comienza tras la aparición de un misterioso libro que, con un maleficio en sus páginas, embruja a la mayoría de los chocobos y les convierte en cartas. Para recuperar su forma normal deberemos atravesar diferentes pruebas manejando al único miembro de la especie superviviente, y a dos aliados. La sucesión de minijuegos ambientados en varios capítulos del libro maldito, da pie a utilizar las posibilidades táctiles de la consola y hace gala de un notable apartado técnico. Los modelos tridimensionales son herederos directos del «Final Fantasy III» para esta plataforma, pero con un tono más colorista que le acerca al talante desenfadado que destila el juego. De hecho, este tono infantiloide puede llevar a pensar que nos encontramos ante un título exclusivamente para niños, algo que no es del todo correcto teniendo en cuenta la diversión que propone cada desafío, ideal para unas partidas rápidas. La parte más complicada es la de los combates con cartas que vayamos recopilando, e incluso ahí la jugabilidad seguirá muy asequible. «Chocobo Tales» es una buena manera de orientar una saga de una forma más original a la que estamos habituados. El renovado aire que ofrece este título atraerá a un público que jamás había pensado en echarse partidas de «Final Fantasy», mientras que conserva unos cuantos guiños muy de la saga que sabrán apreciar los más adictos a la franquicia.




## Ficha Técnica

**Compañía**
Square-Enix

**Género**
Rol

**Lanzamiento**
Mayo

**Dirigido a ...**
+ 3 años

**Cibercontacto**
www.Chocobotales.eu.com

## Nuevo público para Final Fantasy

▸ Square ha tenido grandes juegos a lo largo de su existencia, pero sin duda alguna el que les ha dado fama y un público fiel ha sido «Final Fantasy». Algunas joyas de la programación, como «Vagrant Story» o «Chrono Cross», han quedado increíblemente relegadas a un segundo puesto por el tremendo éxito del último sueño de Square. La fusión con otra grande (Enix) auguraba mayores cambios en futuros juegos, si bien se han quedado relegados a multitud de entregas de su serie más conocida. Por su parte, «Chocobo Tales» parece un experimento para conseguir atraer a jóvenes hacia el complejo mundo de Final Fantasy, ya que a través de la sencilla historia se vislumbra el hilo conductor que ha dado tanto juego a la mítica serie.

## Valoración

| Aspecto | Puntuación |
|---|---|
| Gráficos | ■■■■■□ |
| Jugabilidad | ■■■■□□ |
| Sonido/FX | ■■□□□□ |
| Originalidad | ■■■□□□ |

NDS

# POKÉMON EDICIONES DIAMANTE Y PERLA

**La cuarta generación de Pokémon nos llega al dedillo: es táctil.**

El primer capítulo de la saga Pokémon para Nintendo DS ya está aquí. Por fin los aficionados a estas pequeñas criaturas van a poder dar rienda suelta a sus ansias videojueguiles con un título a la altura de las expectativas: mejores gráficos, nuevas especies y competición online. Las novedades no vienen desde luego por el lado del guión; se puede elegir la historia de una chica o de un chico, ambos vecinos de la zona de Sinnoh, que tienen ganas de capturar y entrenar Pokémon. Mientras están de viaje, multitud de entrenadores itinerantes en la misma situación o pertenecientes a diferentes escuelas nos harán frente.

La historia no es más que una excusa para la chicha del juego, que tanto los seguidores más acérrimos como los novatos en el tema aprenderán a controlar casi desde el primer momento. Acompañado por un sólo bichito para comenzar las luchas, nuestra búsqueda por el territorio de Sinnoh será extensísimo, con multitud de localizaciones para encontrar pelea. Cada nuevo Pokémon que encontremos y entrenemos durante las batallas ganará experiencia y nuevas habilidades, haciéndose más poderoso según evoluciona tras alcanzar determinadas condiciones. Las batallas son por turnos, algo así como un piedra-papel-tijeras avanzado, y cambian ligeramente según la naturaleza del Pokémon que hayamos utilizado para combatir. Aunque nos ocuparán la mayor parte de nuestra partida, también tendremos algunos momentos en los que pescar, preparar tratamientos especiales y sobre todo explorar nuevos territorios.

La serie ya iba necesitando de una manera u otra un lavado de cara, sobre todo teniendo en cuenta que los últimos juegos eran prácticamente clones unos de otros con la única novedad de tener nuevas especies para atrapar. Si has probado los anteriores y te gustan, esta nueva entrega con decenas de horas de juego no te la puedes perder; y si eres novato, quizá sea la mejor opción para adentrarse en el mundillo.

## Ficha Técnica

**Compañía**
Nintendo

**Género**
Rol

**Lanzamiento**
Julio

**Dirigido a ...**
+3 años

**Cibercontacto**
www.nintendo.es




## Valoración

| | |
|---|---|
| Gráficos | ■■■■□□ |
| Jugabilidad | ■■■■□□ |
| Sonido/FX | ■■■□□□ |
| Originalidad | ■■■■□□ |

## Un nuevo comienzo

► El salto a la portátil de Nintendo ha sentado muy bien a Pokémon. Además de unos gráficos bastante mejorados, las posibilidades técnicas de la DS han permitido incluir detalles gráficos poligonales en los escenarios o la posibilidad de navegar por los menús con el stylus en la pantalla de abajo, aunque esto último es casi una opción de cara a la galería. La novedad más importante es poder luchar y "comerciar" por primera vez online con otros usuarios, además de, por supuesto, el multijugador local por Wi-Fi. Las diferencias entre las versiones «Perla» y «Diamante» se limitan a las especies incluidas en cada uno de ellos, con más de 100 Pokémon independientes respectivamente.

# DINO MASTER

**¿Vuelven los terribes dinosaurios a dominar la tierra?** Si con ello nos hiciera volver a disfrutar de la presencia de Raquel Welch estaríamos encantados. Pero la realidad es otra, aunque tampoco está mál convertirse por unas horitas en un tenaz investigador, experto en bucear en el pasado de los grandes saurios prehistóricos a través delas huellas que dejaron grabadas en fósiles en los cinco continentes. Esta amena premisa nos pondrá al frente de excavaciones y de un laboratorio donde podemos reconstruir, hueso a hueso, a todo tipo de dinosaurios, en uso de las nuevas técnicas científicas. Claro que esto no tendría demasiada chicha si, como en la película de Spielberg, las "dulces criaturitas" no cobrasen vida de verdad. De tal manera que en tu papel de Dino Master, oh gran buscador de fósiles, además de viajar por el mundo para encontrarlos todos entre divertidos puzzles y excavaciones llenas de peligro por más de 35 niveles, tienes que reanimar a tus potenciales "fierecillas" y enfrentarlas entre sí, o lo que es más divertido a los dinosaurios de un amiguete mediante Wireless. Y ojo que las batallas pueden ser de lo más molonas, empleando más de 30 técnicas de lucha diferentes. A la sazón hay más de 100 especies reales de dinosaurios que podemos despertar a la vida en nuestro laboratorio, cual doctor Frankenstein para paleontología, con la ayuda de un equipo de simpáticos personajes como el joven arqueólogo Masato, la encantadora Lucy o el eminente profesor Zenjiro. Stylus en mano, ya verás la gracia que nos dará hacerle la ficha al triceratops o al T-Rex de turno, tan majos ellos...






Compañía: Proein | Género: Aventura | Lanzamiento: Junio | + 3 años

# PONY FRIENDS

**Vale, el «Nintendogs» está muy bien, pero al fin y al cabo un perro es una mascota bastante vulgar.**
A las niñas bien lo que les gusta de verdad son los ponys. Pero no te preocupes, sufrido padre. No hace falta que rehipoteques la casa ni que empeñes las joyas de la abuela para darle el capricho a tu nena, la solución es... ¡«Pony friends»! Los ponys de este juego (no confundir con payoponis) pueden hacer lo mismo que los de verdad, e incluso algunas cosas más. El primer paso será escoger el aspecto de nuestra mascota, para lo cual no es necesario restringirse a las posibilidades de la vida real. Puedes tener un pony color fucsia si se te antoja, y personalizar sus crines, su cola, el color del pelaje, la silla y lo que te apetezca. A partir de ahí, ya sabes, debes cuidar a tu mascota con esmero. Por supuesto, los ponys han de estar siempre bien comidos, pero ojo, que cada uno tiene sus propios gustos. Otras tareas incluyen bañarlos y quitarles piedrecitas y conchas de los cascos, todo ello usando el lápiz táctil. Una posibilidad interesante es salir a dar una vuelta a lomos de nuestra montura y realizar fotos del paisaje. Hay que estar atento, porque hay muchas cosas interesantes ahí fuera. Y por supuesto, también podremos poner a prueba a los ponys en una pista de carreras. Para ello usaremos el micro de la DS, pronunciando palabras de aliento para nuestro campeón, teniendo cuidado de de utilizar la cadencia y el volumen adecuados. En fin, ya veis que para quienes aún no han cumplido su sueño de tener un caballito, «Pony Friends» es la mejor alternativa.




Compañía: Proein | Género: Simulador de mascotas | Lanzamiento: Mayo | + 3 años

# COLIN MCRAE DIRT

El indiscutible campeón de los rallies no se gripa en su última entrega. Es más, amplia su recorrido con varias etapas dirigidas al público yanqui. Más pruebas, nuevo motor gráfico y unos FX de ensueño redondean el acelerón.

Americanos, os recibimos con alegría... Claro que sí hombre. Eso es lo que debían haber entonado los jefes de Codemasters mientras desarrollaban esta última entrega de su franquicia más rentable. Rentable en territorios europeo y asiático, porque ya sabemos que esto de los rallies no tiene demasiado tirón en los USA. Si al menos hubiera unos cuantos coches dando vueltas estilo noria como en el Nascar... Hay gente pa tó. Por eso, «Colin» está dispuesto a hacer las Américas en conciencia, adaptando algunas características del juego a la cultura del volante yanqui e introduciendo nuevos modos de juego para la ocasión. Incluso se han cambiado de nombre allende los mares: «Colin McRae Off-Road». Y qué mejor arranque que un nuevo motor gráfico bien rugiente y hasta crujiente. Concretamente, el Neon, una máquina capaz de generar una conducción impecable, unos vehículos increíblemente detallados y unos entornos con vida propia de la nueva generación de la saga. 18 meses de trabajo con un equipo compuesto por más de 30 técnicos expertos (y una pasta gansa en I+D) han servido para dar vida y milagros a la nueva bestia.

## Despliegue técnico

Esto se traduce, además, en una física nunca vista en este tipo de juegos, con una fluidez y un nivel de detalle tal que hasta veremos todo tipo de deformaciones en tiempo real y hasta el

### Valoración

Gráficos ■■■■■■
Jugabilidad ■■■■■□
Sonido/FX ■■■■■□
Originalidad ■■■■□□

### C.O.R.R... e que te pillo

Otra de las atracciones del juego es su nuevo modo C.O.R.R., (Championship Off-Road Racing), que supone enfrentamientos con hasta 10 vehículos al mismo tiempo. Si combinamos una conducción agresiva con la potencia de los vehículos off-road y circuitos repletos de baches, pendientes y pronunciadas curvas nos encontramos con una mezcla de lo más explosiva. Además, podremos revivir los momentos de cada carrera gracias a los modos de repetición. Éstos incluyen cámaras dinámicas que capturan los momentos críticos, como los choques más violentos, y por primera vez en la serie, una completa libertad de control en todos sus apartados. Un rodeo sobre ruedas de calidad.

Más de 45 vehículos para "galopar" en casi 70 frenéticas pruebas.



El modo Campaña controla nuetra evolución como pitoto todoterreno.



## Ficha Técnica

**Compañía**
Codemasters

**Género**
Conducción

**Lanzamiento**
Junio

**Dirigido a ...**
+ 12 años

**Cibercontacto**
www.codemasters.co.uk/dirt

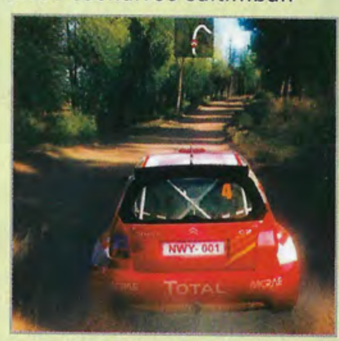




polvo que levantamos a nuestro paso o los arbolitos meciéndose por el viento. Realmente impresionante. Esto unido a las diferentes cámaras disponibles harán que la experiencia en la conducción sea revolucionaria. Y nada de "dirt", ya que la limpieza y el diseño se desparraman desde los menús y títulos de crédito. Ya metidos en harina, tendremos más de 45 vehículos disponibles para galopar a nuestras anchas en las casi 70 pruebas planetarias que nos esperan. Y con novedades importantes como competiciones de hasta seis coches simultáneos (un ideal sustituto a un modo multijugador bastante decepcionante, quizá el único punto negro del juego) o un modo campaña para controlar nuestra evolución. Y es que el unijugador es la estrella de la función, con numerosos torneos dirigidos a convertirnos en el mejor volante del mundo, con media docena de competiciones a veces rayando el deporte extremo, como la que nos sirve en bandeja el campeón americano Travis Pastrana, otra nota más de la americanización del juego. Por cierto, también resulta extraño que, con el gran mimo imprimido al título, los diálogos sean algo apaches y poco naturales. Pecata minuta para una gran pieza a la altura de los mejores «Colin» y con ese genuino sabor a salsa de barbacoa, que no fast food.

## Guía de juego

Como se podrá adivinar, la franquicia ha dado un leve volantazo hacia terrenos arcades, siempre manteniendo la soberbia simulación de la que hizo gala. Así, el nivel de conducción y de riesgo al volante baja unos cuantos enteros, haciéndose incluso permisivo en algunas de las pruebas más "de variedades", quizá para darle gusto al amigo americano. También conviene cambiar el chip competitivo, ya que en algunos retos tendremos que competir con camiones titánicos, vehículos todoterreno y otros cacharros saltimban-



quis. De todas formas, el manejo de nuestros coches sigue siendo una gozada, gracias a su cuadro de control clásico y sencillo y a las diferentes sensaciones que tendremos al conducir un Mitsubishi FTO o un coche de gama más baja. El único pero, ya sabemos, está en el multiplayer, con dos disciplinas (rally y ascenso a la cumbre) muy magras y que no aportan prácticamente nada al juego. En fin, no se puede ser sublime sin interrupción, que dijo el poeta.

## Galopando por esos mundos

**El fetén modelaje y diseño que gasta "Dirt" se comprueba a las mil maravillas en los circuitos disponibles. Por ejemplo, esa pista lluviosa de Japón, ese terreno polvoriento italiano, ese circuito urbano y nebuloso de Gran Bretaña... Todos ellos, con un lujo de detalles, sobre todo atmosféricos, envidiable. La versión más destacada en este sentido es la de Xbox360, donde el frameado se suaviza hasta dar la impresión de encontrarnos ante la perfección al volante. Quizá por eso el número de circuitos no sea abrumador, pero es mejor calidad que cantidad, ¿o qué?**

XBOX 360

# COMMAND & CONQUER 3 TIBERIUM WARS

**Una de las series de estrategia en tiempo real con más solera en PC desembarca sus tropas en Xbox 360 con un título de presentación impecable, rotundo multijugador y jugabilidad cuidosamente afinada.** En la estrategia en tiempo real, la serie «Command and Conquer» ha sido clave para definir el género. Narra la futurista pugna entre la GDI y la hermandad de Nod por el control del tiberio, una fuente de energía prodigiosa. En este título se incorpora una tercera facción: los alienígenas Scrin.El juego está dividido en dos campañas que cuentan la misma historia, desde el punto de vista de la GDI o de la Hermandad de Nod. Una vez finalizadas, puedes jugar en la campaña secreta de los Scrin. Cada campaña se compone de una serie de misiones muy variadas, que destacan por su inteligente diseño. Están las típicas misiones de construir una base y arrasar con todo, pero incluso en ésas, siempre hay objetivos secundarios que aportan variedad a la acción. Las fases están te enseñan a valorar los puntos fuertes y débiles de las unidades, de modo que pronto aprendes a sacar partido a los recursos a tu disposición. Es un auténtico proceso de aprendizaje continuo que te tiene enganchado a lo largo de toda la campaña. Las misiones no son muy difíciles, pero siempre puedes ajustar la dificultad si quieres un desafío mayor o menor. La oferta jugable se completa con un robusto modo multijugador en Xbox Live, para que libres la guerra contra comandantes de todo el mundo. El apartado gráfico es soberbio, con unidades bien detalladas y espectaculares efectos gráficos y sonoros que dan vida a un vibrante campo de batalla. El sistema de control está perfectamente adaptado al mando de Xbox 360, así que no hay excusa para no sumergirse de lleno en este estupendo juego y dirigir a tus tropas a la victoria.



Un campo de batalla espectacular se nos sirve para emplear la mejor estrategia.





## Ficha Técnica

**Compañía**
EA

**Género**
Estrategia

**Lanzamiento**
Mayo

**Dirigido a ...**
+ 16 años

**Cibercontacto**
www.es.ea.com

## Valoración

**Gráficos**
■■■■■□

**Jugabilidad**
■■■■■□

**Sonido/FX**
■■■■■□

**Originalidad**
■■■□□□

## Vídeos de primera

▸La serie «Command and Conquer» siempre se ha caracterizado por sus interludios con actores reales, y esta nueva entrega cumple con esa tradición de forma impecable. No solo tienes interludios entre misión y misión, a veces recibes vídeos en directo durante la batalla donde tus superiores te proporcionan información clave en tiempo real. Cabe destacar que las voces son de lo mejorcito que se recuerda por estos lares, así que los vídeos se disfrutan el doble.




www.xbox.com/es-ES/games/f/forzamotorsport2/



# El juego de carreras más real ha llegado a tu salón

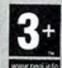



## Consigue ya tu Pack Forza 2 Motorsport

Cuando juegues a Forza 2 Motorsport creerás estar viviendo una competición en directo: los coches más detallados, los escenarios más realistas y los sonidos más impactantes, harán que te agarres al sofá cada vez que cojas una curva. Un juego tan real que casi podrás oler el asfalto.



¡Y vive la competición al límite con el volante inalámbrico Xbox 360!



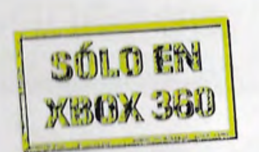













TEXTOS: HAL

XBOX 360

# MOTO GP'07

**Se acabó el tópico de que los juegos moteros tienen el tubo de escape algo petardero.** Porque la franquicia "Moto GP" lleva unos cuantos años y hasta lustro desmintiendo tal cliché, y ahora ha dado un golpe de efecto prácticamente definitivo. Hablamos de su esperado salto a la Xbox360, que incorpora novedades jugosas a su versión en PS2 relativamente reciente y con la que comparte no poca carrocería. Como recordaremos, el título permitía, y ahora permite, a los jugadores competir en una temporada completa totalmente personalizada. Esto es, un paseo por los 18 circuitos oficiales recreados con todo lujo de detalles y con modos de juego que incluyen campeonato, carrera rápida, contrarreloj y un modo desafío que pondrá a prueba y afinará las habilidades de los jugadores gracias a pruebas como varios slaloms en los que se miden las habilidades de pilotaje de los jugadores haciéndoles pasar por una serie de puertas colocadas a lo largo del circuito; eso, y las clásicas contrarrelojes, que retan a los jugadores a que superen la vuelta rápida de cada circuito. Sin embargo, la estrella de la función, en cuanto a modos para un jugador, es su jugabilidad y manejo de los caballitos de acero, sin precedentes en la franquicia. Una suavidad y descargas de adrenalina que se ven reforzadas por complementos directos como las ayudas al pilotaje para novatillos, aparte de la estupenda sensación de controlar de forma independiente los frenos delanteros y traseros, así como la posición del piloto, lo que les permitirá compenetrarse al máximo con su moto al entrar y salir de las horquillas más cerradas a centímetros del asfalto, antes de acelerar como aviones de combate, prácticamente. Una IA ajustada para los rivales y un nivel gráfico espectacular hacen de esta versión una de las definitivas del deporte de las dos ruedas.

## Ficha Técnica

**Compañía**
THQ

**Género**
Conducción

**Lanzamiento**
Agosto

**Dirigido a ...**
+3 años

**Cibercontacto**
www.thq-games.es



18 circuitos oficiales verán pasar nuestra moto a toda pastilla.



La prueba de contrarreloj sigue siendo de las más adrenalínicas.

## Valoración

**Gráficos** ■■■■■□

**Jugabilidad** ■■■■□□

**Sonido/FX** ■■■■□□

**Originalidad** ■■■□□□

## Pidiendo pista verde

Apaxte de mejorar las prestaciones de su antecesor, la versión Xbox 360 destaca poderosamente por funciones como su renovado modo Extremo, que permite customizar nuestra moto para lanzarla a 17 circuitos urbanos sencillamente trepidantes y con la afición más entregada que en Cheste o Jerez. Pero, por supuesto, la gran apuesta de la versión es su modo online, que nos permite disputar carreras hasta para 16 jugadores, además de numerosas opciones de compartir datos, cifras y récords.




A FONDO A FONDO A FONDO

# ALCANZA UN NUEVO NIVEL DE DESTRUCCIÓN TOTAL

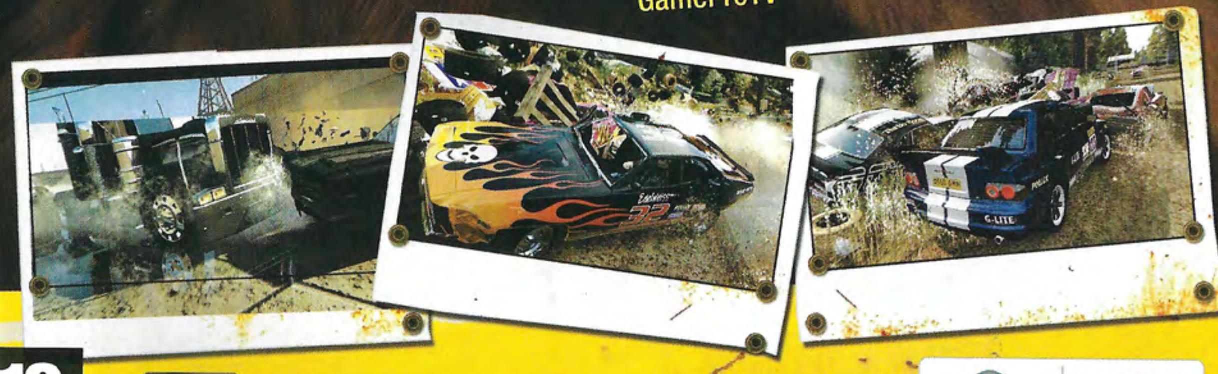
## FLATOUT ULTIMATE CARNAGE

¡YA A LA VENTA!

"El intensivo uso de la física garantiza una espectacularidad técnica al máximo nivel"
"La IA se ha potenciado al máximo para que los competidores resulten duros y se comporten de forma realista"
Meristation

"Luce un motor gráfico impresionante"
GameProTV

"Carreras llenas de acción y velocidad"..." Un espectacular apartado gráfico"
GameProTV












flatoutgame.com






XBOX 360

# FLAT OUT
## ULTIMATE CARNAGE

**Larga vida a los arcades de conducción destrozona y chocadora. Aquellos en los que los chasis, más que de goma, son de goma-2 y donde no hay M-30 encharcada que se nos resista para meter el turbo a tope.** Una saga que engloba a títulos tan celebrados como «Destruction Derby» o «BurnOut» pero que con «FlatOut» se ha renovado por dentro de forma espectacular. ¿Cómo olvidar esa carátula de la primera entrega, con el pobre conductor saliendo despedido del coche-acordeón con gesto aterrado pero gozoso? Tras una secuela muy en la línea, ahora la franquicia de Bugbear salta al circuito completo de la Xbox360, un auténtico festín para depósitos llenos de adrenalina. Así, tendremos un total de 39 pistas cuajadas de elementos incómodos y contundentes (hay hasta 8.000 por mapa) con un único objetivo: dejarnos la carrocería tiritando. Unos escenarios enormes aunque dibujados con mimo teniendo en cuenta la meteorología, las horas del día y, cómo no, los atajos y caminos Por si fuera poco, el nivel de daños estará mucho más ajustado que nunca, con un total de cuarenta paneles deformables tanto en chasis como en piezas. Aunque, desde luego, los protagonistas absolutos de tanta escabechina serán los más de cuarenta vehículos torpederos maravillosamente modelados (25.000 polígonos por barba), con la posibilidad de tener una docena en liza simultáneamente, cuatro más que en la anterior entrega. Y nada de chocar al tuntún, ya que el juego posee una docena de modos individuales, con muchos desafíos y retos "jugones" para superar, con novedades como pruebas cronometradas o competiciones de "ida y vuelta" para llegar a meta con los menos "hematomas" posibles. Eso, sin olvidar los minijuegos bárbaros y exagerados, para que el clima arcade y descacharrante de la saga no se quede en la cuneta. Lo dicho, que viva el pin-pan-pun bien cocinado y golpeado.









## "Moches" online

▸ Como no podía ser menos, la vertiente online es uno de los atractivos principales del juego. Hasta cinco modos disfrutaremos en la arena de XboxLive y, sobre todo, aprovechar el sistema de descargas de la consola para adquirir nuevos coches y circuitos, aunque de momento el secretismo es máximo, lo que garantiza algunas sorpresitas jugosas. En fin, que este «FlatOut» es mucho más que un remake de su exitosa segunda parte, que despachó más de medio millón de copias.



## Ficha Técnica

**Compañía**
Empire

**Género**
Conducción

**...nzamiento**
Junio

**...igido a ...**
+ 12 años

**...rcontacto**
www.flatoutgame.com

## Valoración

| | |
|---|---|
| Gráficos | ■■■■□□ |
| Jugabilidad | ■■■■■□ |
| Sonido/FX | ■■■■□□ |
| Originalidad | ■■■□□□ |


El Corte Inglés

# 20% de Descuento













ACTIVISION

Válido del 1 de julio al 31 de agosto de 2007.



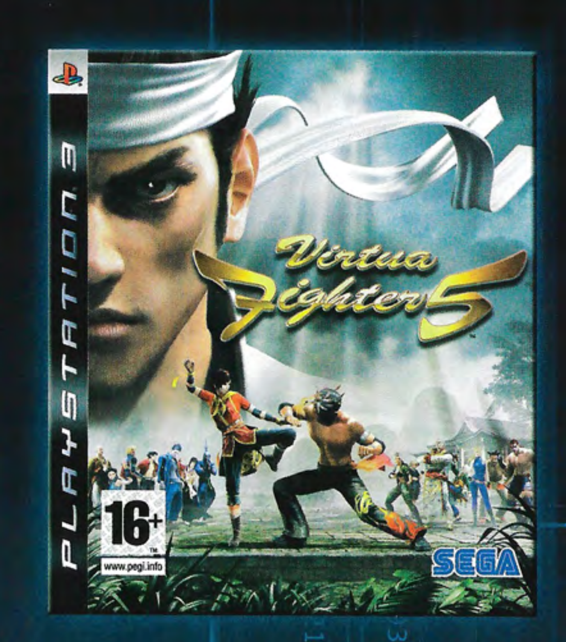


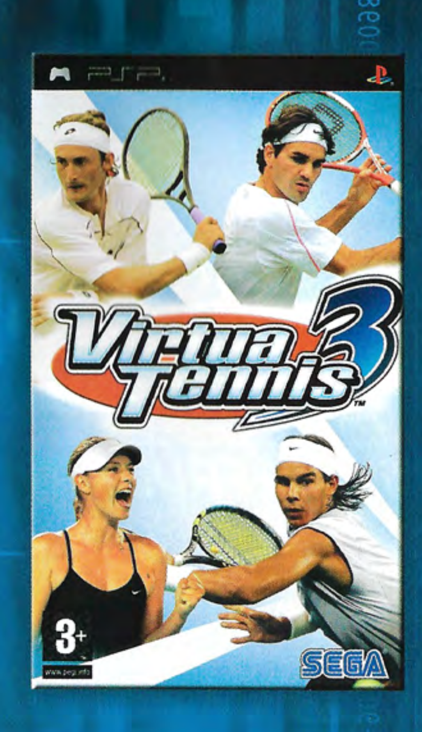

www.elcorteingles.es



# 20% DE DESCUENTO POR LA COMPRA DE:










Válido hasta el 31 de Agosto.

**Promoción sólo en El Corte Inglés**

# RINCÓN DEL JUGADOR

## Trucos

### Metal Gear Solid Potable Ops (PSP)

Introduce estos códigos en la opción de contraseña.

| | |
|---|---|
| JUNKER | Cunningham |
| THE-LE | Lisa |
| E.APPLE | Eva |
| !TRAUMER | Ga Ko |
| ERBE | Gene |
| Hunter-n | Null |
| R.R.R. | Ocelot |
| Roselm | Paramédico |
| LQ.N2 | Python |
| IVN =RV | Raikov |
| DARPA-1 | Sigint |
| Vostok | Sokolov |
| T.F-ACID | Teliko |
| PK +ESP | Ursula |
| MGA2VE | Venus |
| 1+2-3 | Zero |

### Ratchet and Clank: el tamaño importa (PSP)

Para desbloquear la skin secreta de Dan, gana cinco partidas online en cada tipo de juego multijugador

### Mortal Kombat Armageddon (Xbox 360)

Introduce estos códigos en la ? de la Kripta.

**Arena del General Reiko**
Blanco, Y, Gatillo derecho, Arriba, A, A
**Película promocional de Armageddon**
Arriba, Arriba, Abajo, Arriba, Blanco, A
**Música de la armería**
A, X, Izquierda, Y, X, A
**Blaze**
Y, X, Izquierda, Gatillo derecho, Izquierda, B
**Daegon**
Gatillo derecho, Gatillo derecho, Y, Abajo, Abajo, X
**Arena Falling Cliffs**
Blanco, B, X, A, B, Y
**Meat**
Arriba, X, X, B, B, Arriba
**Película de Motor**
Y, Arriba, Blanco, Gatillo derecho, Gatillo derecho, Blanco
**Música de pirámide de Argus**
Abajo, Izquierda, Blanco, Blanco, Arriba, Gatillo derecho



## Club de Fans

### Warhawk

¿Algún juego de batallas aéreas? Me encantan.
Juan Román Vargas (Madrid)

Pues nada mejor que recordar el que nos embobó durante el E3 de 2006, «Warhawk». El motivo fue gozar con el Sixasis en las manos, ya que se podía explotar el giroscopio manejando una supernave de combate muy futurista. Un impresionante juego de simulación aérea que muestra la potencia de PS3 en todo su esplendor y que hará las delicias a partir del próximo otoño con sus tres diferentes tipos de armas. Sin duda el mayor aliciente del título es el control, con el que podremos manejar la inclinación de la nave con un leve gesto y ejecutar, a base de combinar botones, todo tipo de chulísimas acrobacias como barrenas, invertidos, giros de cola, etc. Y para meterles el miedo en el cuerpo a tus enemigos, un cómodo sistema de apuntado aseguran batallas apasionantes cerca del sol, la repera ya en multijugador. Por supuesto el escenario gráfico no podía quedarse atrás. Así tenemos una panorámica del espacio aéreo espectacular, con nubes volumétricas absolutamente creíbles, estupendos modelados de todas las naves y un mar de cine por si tienes que tragártelo tras bajar en picado. El cielo puede esperar, si no es para pasártelo en grande con las águilas de acero de este simulador guerrero.

**Si quieres que hagamos un seguimiento especial a tu juego favorito, no tienes más que escribirnos a megaconsolas@estrenos21.com**

## Galeria

La sombra de Spider-Man es alargada y llega a nuestra Galería de la mano de Andrés Ricardo García (Murcia), de 13 años, gracias a este bonito dibujo del superhéroe. De regalo «Tiger Woods PGA Tour 07» para PS3.

*Si tu dibujo resulta elegido para ser expuesto en la "Galería" del próximo número de Megaconsolas, habrás ganado este fabuloso videojuego. Envía tu dibujo a José Abascal, 55, Entreplanta Izda. 28003-Madrid, o bien por e-mail a megaconsolas@estrenos21.com. Y no olvides de aportar tus datos (Nombre, dirección, teléfono y edad).*





## NUESTROS CINCO FAVORITOS

**1 Oblivion (PS3)**
Ya nos dejó a cuadros cuando pasó por Xbox 360 y ahora hace lo propio en la última consola de Sony. Rol apasionante y al mejor nivel.

**2 Mario Strikers (Wii)**
Si se trata de disfrutar de un partido absolutamente original, alejado de las normas convencionales y tantas veces imprevisible, el que ofrecen Mario y amiguetes es de los que marcan (golazos).

**3 MGS Portable Ops (PSP)**
A Snake parece darle igua un roto que un descosido. En plataforma chica está tan en forma como en una grande y así lo demuestra, a la chita callando como siempre, en esta nueva aventura para PSP.

**4 Forza MotorSport 2 (Xbox 360)**
Máximo realismo en las carreras, para vivir la conducción en estado puro con la mano escayolada en la séptima marcha. Mucho motor...

**5 Tomb Raider Anniversary (PS2)**
Larita lleva ya un tiempo largo celebrando aniversario, aunque a nuestra heroína más maciza le perdonamos todo, hasta que repita su primera aventura. Claro que la tecnología punta ayuda mucho a seguir disfrutando de más (pero mejor) de lo mismo. Porque ella lo vale.



# Retrato Robot

## ...Naruto

1
**EDAD:** Ocho añitos tiene la criatura desde que asomó la cabeza en el universo manga. Aunque para territorio consolero hubo que esperar hasta 2003, y eso sólo en Japón. Localista que es el mozo. Que se lo digan a los sufridos dobladores.

2
**APARIENCIA:** Típicamente pegadora y espídica: pelo rubiales de piña, sandalias modelo guiri, batín butanito y demás complementos.
**CURRÍCULO:** La medalla al mérito laboral merece el chaval. Desde que nació no ha parado de darle al callo en todas sus ramas: juegos de cartas, películas, tebeos, teleseries. Pero sin agobios ni estrés. En vez de cantar "aibó" como los enanitos, lanza su grito de guerra "dattebayoo!" y tan pancho.

3
**ARMAS:** De todo un poco, desde aguas ninja a sellos explosivos pasando por hilos ninja, píldoras de soldado, espadas samehada o las imprescindibles katanas. Que para andar por el enorme universo del mozo hace falta ir armado hasta los dientes. Por algo los ninjas que salen al paso son más guerreros que de costumbre y unos hachas en la energía iterna de los chakras, aunque reciban nombres tan humillantes como "el ninja número uno hiperactivo cabeza hueca". Humor amarillo.

4
**FUTURO:** Muy brillante. Parece que su último título en tierras occidentales, "Uzumaki Chronicles", le ha puesto una pica en nuestros lares, por lo que ya ondean nuevos juegos como ‹Rise of a Ninja› para 360 y ‹Ultimate Ninja 2› para PS2. Cuando estos chicos cogen carrerilla...

# Te lo dice Galibo ...

## Nostalgia de Final Fantasy

‹Final Fantasy› se ha convertido en la serie de rol por excelencia. Cuando se estrenó la primera Playstation, ‹Final Fantasy VII› tuvo un éxito tremendo y se ganó una legión de fieles admiradores que. No es para menos, cada nueva entrega de esta serie luce unos gráficos y una jugabilidad que llevan al límite las posibilidades de la consola.

Sin embargo, yo soy de la vieja escuela. A mí todos esos chavales "fashion" de instituto, reconvertidos en héroes fantásticos para la ocasión, que les recarcome una angustia interna que no les deja vivir, pues no me dicen mucho, la verdad. El único ‹Final Fantasy› de la generación 3D con cuyos personajes llegué a encariñarme fue el ‹IX›, que probablemente sea el que menos éxito tuvo, para mi frustración. Ahora, en GameBoy Advance se está viviendo un "revival" de los ‹Final Fantasy› clásicos, y es una estupenda ocasión para repasar los orígenes de esta saga. Mi favorito es el ‹VI›, aunque puede que se deba a la nostalgia. Fue el único que llegué a jugar en mis tiempos mozos, en SuperNintendo, así que le tengo un cariño especial por haberme descubierto el género del rol. De todos modos, creo que objetivamente sigue siendo un juego estupendo y altamente recomendable. ¡Dale una oportunidad, seguro que no te arrepentirás!

# Foro abierto

**¿Qué juego de fútbol merece la pena descargarse para jugar en nuestra consola?**
**Willy (Correo electrónico)**

Sin duda el servicio online de Microsoft puede depararnos muchas y agradables sorpresas en este sentido. A través de Live Arcade tienes ahora a tu disposición el clásico juego de fútbol «Sensible Soccer». El gran atractivo es poder jugarlo online contra otros usuarios, pero también recordar su tremenda velocidad, una jugabilidad directa y la posibilidad de contar con equipos de los años 90. Guardiola, Simeone o Mijatovic estarán bajo tu control... y mira que ha llovido .

**He leído por ahí que se le está dando mucho bombo gráfico a «Uncharted» y que no es para tanto. María Belén (Toledo)**

Y en dónde lo habrás leído, porque nuestras informaciones apuntan a todo lo contrario. Por lo que sabemos de «Uncharted Drake's Fortune» pocas veces se ha podido lograr un nivel tan perfecto en la recreación de escenarios para una aventura. La selva tiene un aspecto físico impresionante en detalles como el movimiento de las hojas por el viento, las corrientes de agua, los relejos, los efectos de luces en tiempo real... Vamos que Spielberg ya lo quisiera para su próximo "Indiana".

*Puedes escribirnos a:*
*José Abascal 55, Entreplanta Izda.*
*28003-Madrid.*

*O si prefieres por e-mail a:*
*megaconsolas@estrenos21.com*



## GO!CAM PARA PSP

### El ojo que todo lo ve

Tras el reciente lanzamiento de la estupenda cámara Playstation Eye para PS3, Sony se ha apresurado, por si la hermana pequeña sentía envidia, a lanzar Go!Cam, una coqueta cámara para la PSP que promete unir la creatividad de la fotografía y la grabación de vídeo con la diversión de la portátil. Cuanta más memoria tengamos disponible en la PSP, más provecho podremos sacarle a la camarita. Por ejemplo, un Memory Stick PRO Duo de 4GB nos proporcionaría dos horas y media de vídeo o la posibilidad de almacenar 40.000 fotografías. La cámara cuenta con un ángulo de 180º en vertical para la lente, y viene con el software Go!Edit, que nos permite grabar y editar tanto fotografías como vídeos y clips de audio. Además, queda de lo más fashion encima de la PSP. ¡Qué gozada!

## FUSION COOLING FAN

### Lo mejor para los calores



¡Qué bien trata Joytech este mes a nuestra PS3! El Fusion Cooling Fan es un invento que nos permite olvidarnos de cualquier preocupación térmica que pueda darnos la maravilla de Sony. Acoplándolo a la parte trasera de la PS3, evita el sobrecalentamiento de la misma a través de una potente tecnología de ventilación. Con su aspecto discreto y su seguro funcionamiento, es ideal para largas sesiones de juego. ¡No dejes que te vuelva a explotar la consola! Y si piensas que la palabra "ventilador" va asociada a "ruido", no te preocupes, porque el eficiente diseño del aparato hace que sea de lo más silencioso. ¡Ah, si además hiciera polos...!

## FUSION CHARGING STATION DE JOYTECH

### El reposo del guerrero

En el número anterior os presentamos el maravilloso pack T-Charge para la Nintendo Wii, que recargaba el Wiimote con grandes dosis de estilo. Pero ahora nos preguntamos seriamente si dicho paquete no habrá sido superado por la ultrafardona Fusion Charging Station que nos presenta este mes Joytech. Sin duda, este cacharrito te entra por los ojos. ¡Qué armonía, qué clase! Su diseño aerodinámico y satinado nos remite más al volante de un coche deportivo que a un vulgar periférico electrónico. El toque definitivo de distinción lo da su LED azul.Pero no todo es imagen, amigos, ni mucho menos. Esta estación de carga, por supuesto totalmente compatible con el mando analógico Sixaxis, protege y guarda tu mando mientras se carga la batería interna a través del cable USB incluido con la consola. El LED, además de hacer bonito, nos indicará el estado de la carga. Como veis, un aparatito de lo más práctico, pero el Sixaxis queda tan bien encima de esta maravilla negra que la duda nos asalta. ¿Jugar o no jugar? ¡Vamos a tener que comprar un mando adicional sólo para tenerlo acoplado a la Fusion Charging Station! ¡Diseño al poder!




## EN BUSCA DE LA FELICIDAD

Blu-ray Disc

### Papá Will

Chris Gardner (Will Smith) es un vendedor brillante y con talento, pero con un empleo muy por debajo de sus necesidades. El hombre apenas llega a fin de mes y un buen día se encuentra con que le echan de su piso de San Francisco junto con su churumbel de cinco años. Chris consigue entrar en prácticas en una prestigiosa correduría de bolsa, pero mientras tanto sigue sin casa. Así, padre e hijo deberán afrontar muchas adversidades, como vivir en centros de acogida, con lo mal que dan de comer ahí. ¿Conseguirán encontrar la felicidad? ¡Vete a saber!


POLIFONICOS
envía POLIS37
+ un espacio + el código de la canción que quieres al 7808
o llama al 806 40 55 47
Código Interprete Titulo
TOP
83737 Dragon Ball Z
83739 Final Fantasy
83738 Metal Gear Solid
83705 Zelda
84295 Hikari-Kingdom hearts
83754 Halloween town
83777 Final Fantasy 2 - Airship
83700 Crash Bandicoot Warped
83733 Resident Evil 2
80065 Friends - I'll be there for you
83883 Fraggle Rock
84064 Darth Vader Marcha imperial
84937 Kill Bill - Silbido
83771 Final Fantasy 2 - Crystle Theme
84759 Gladiator
85529 BSO El ultimo mohicano
89405 BSO Llamada Perdida
83756 Sonic The Hedgehog - Greenhill zone
84440 El señor de los anillos
80082 BSO La pantera Rosa
VIDEOJUEGOS
83750 Super Mario Brothers
83731 metal Gear Solid
83753 Tetris
83762 Pac Man
83750 Super Mario Brothers - Main Theme
83757 Sonic The Hedgehog - Chemical zone
83731 metal Gear Solid 2
83753 Tetris - Music 2
83732 Mortal Kombat
83708 Resident Evil - 1st Floor
83706 Worms
83711 Super Mario 1
83719 Super Mario World - Castle Theme
83707 Gran Turismo - Winner
83762 Pac Man - Remix
83758 Puzzle Bobble - ska Remix
83780 Final Fantasy 4 - King
83766 Final Fantasy 3 - Battle
83709 Tomb Raider
83728 Crono Trigger - Cronos Theme
83716 Tomb Raider 3
83714 Street Fighter
83712 Super Mario 2
83765 Ghouls and goblins
83745 Final Fantasy 6 - intro
83752 Tetris - Music 1
83720 Super Mario Brothers 3 - Underworld Theme
83744 Bubble Bobble
83769 Final Fantasy 1 - Main Theme
83776 Final Fantasy 1 - Town of Matoya
83779 Final Fantasy 3 - Main
83741 Donkey Kong Country
83767 Final Fantasy 4 - Title
83755 Sonic The Hedgehog - Starlight zone
83775 Final Fantasy 3 - Locke and Celes
83713 Sim City
83688 Bruce Lee
83774 Final Fantasy 2 - Cecil Theme
83743 Doom - Level 1
83703 Duke Nukem
83726 F-Zerox - Big blue
83746 Dr Mario - Chill Theme
83742 Donkey Kong Country 2
83768 Final Fantasy 2
83761 Pac Land
83748 Final Fight
83730 Gauntlet
83778 Final Fantasy 2 - Baron Castle
83727 Commando - High Score
83729 Bust a move 3000 -
83699 Crash team racing
83715 Syphoon Filter
83749 Final Fantasy 2 - Rosa Theme
83747 Dr Mario - Fever Theme
83763 Monty on the run - Stage
83773 Final Fantasy 2 - Chocobo Forest
83770 Final Fantasy 2 - Chocobo Ride
83772 Final Fantasy 2 - Golbezs Theme
83759 Space Harrier - Title
83704 Zorro
83695 Alone in the dark
83697 1942
83718 Ultima-Exodus
83724 Spy Hunter
83736 Doom
83760 Space Harrier - Stage 2
83764 Headhunter
83740 Die Hard Trilogy
83723 Spy vs. Spy
83693 Bombjack
83694 Altered beast
80084 Time to fight - Mortal Kombat
la música de tus videojuegos como tono
MUSICA REAL
LAS BANDAS SONORAS DE TU VIDA EN TU MÓVIL
envía MUSICA23 + un espacio + código 7494
25138 CLEOPATRA STRATAN _ GHITA
17671 PONTE EL CINTURON
17949 Rufus Wainwright _ Going to a town
25055 Rash _ Bailando un son
17911 Efecto mariposa _ Believe in me (America's Cup)
17340 Raúl _ Una vida
17948 Flavio Rodriguez _ Baila conmigo
25111 Calima _ Sueña
13725 LAS DE LA INTUICION _ SHAKIRA
13552 QUE HICISTE _ JENNIFER LOPEZ
17644 AMOR GITANO (BSO EL ZORRO) _ BEYONCE
1486 ME MUERO _ LA QUINTA ESTACION
14564 Unwritten _ Natasha Bedingfield
13073 Grace Kelly _ Mika
14609 Para toda la vida _ El Sueño de Morfeo
17452 Adolescentes _ Kiko y Shara
17645 Impacto _ Daddy Yankee
14630 Beautiful liar _ Beyonce
0058 No voy a cambiar _ Malu
9974 Ser o parecer _ RBD Rebelde
9908 Como en un mar eterno _ BSO Yo soy la Juani
1593 Tu Recuerdo _ Ricky Martin
14556 Si nos quedara poco tiempo _ Chayanne
13557 TE MENTIRIA _ VERE
3700 Smells like teen spirit _ Nirvana
13068 Salio el Sol _ Don Omar
13235 Vuelvete a la Luna _ Shaila Durcal
13588 Quiereme _ Andy y Lucas
43201 Superstar _ Marta Sanchez
9150 Para que tu no llores _ Antonio Carmona
3679 El Padrino
17989 Ven por mi (Come with me) _ Edurne
6701 Highway to hell _ ACDC
17420 Monsoon _ Tokio Hotel
77224 BSO El bueno, el feo y el malo
6774 Rebelde _ RBD Rebelde
14302 Pruebalo _ SFDK
7312 Himno Oficial Del Centenario Del Sevilla F.C.
13884 MICROMANIA _ TATA GOLOSA
FONDOSCOLOR
envía MMS28 + un espacio + el código del fondo al 7808
o llama al 806 40 55 47
TOP
48937 35267 48231
47851
SUPERHEROES MARVEL
36654 35222 45605 45164
ANIMACIONES
descárgate nuestros chicos/as ANIMADOS A TU MÓVIL
envía MMS18 más el código de tu gogó elegida al 7808
42732 45571 46535 43126 48231
JUEGOS JAVA
envía GAME6 + un espacio + el código del juego al 7494
o llama al 806 40 55 45
SCALEXTRIC
cod 2676
Mobi lover
TU NOVIA VIRTUAL EN TU MÓVIL
cod 2701
código 2673
código 2668
código 2677
código 2650
DICTIONARY mobile edition
TRADUCTORES PARA MÓVILES PARA VIAJAR SIN PROBLEMA
2662 ESPAÑOL - ALEMÁN
2663 ESPAÑOL - INGLÉS
2664 ESPAÑOL - FRANCÉS
2665 ESPAÑOL - ITALIANO
código 2651
Código Interprete Titulo
84724 El bueno, el feo y el malo
84207 El Padrino
84560 Curro Jimenez
85606 Vals de Amelie
80039 Eye of the tiger (Rocky III)
80017 BSO Mision imposible
80108 Benny Hill
84940 Sexo en Nueva York
84067 El Exorcista (Tubular bells)
83648 La familia Monster
83834 La abeja maya
80096 BSO Pulp Fiction
85607 El pajaro loco
84999 CSI Miami
85441 Verano azul
84966 24 - Serie TV
84233 La historia interminable
83901 Zorba el griego
84697 Sintonia CSI Las Vegas
80048 El coche fantastico
84437 Shin Chan
91534 Anatomia de Grey
86055 BSO La mascara del Zorro
84660 SWAT - H de Harrelson
84692 Rasca y pica
FUTBOL
82172 Barcelona
83188 Real Madrid
89601 Himno 100 Del Sevilla F.C.
85333 You'll never walk alone
84094 Himno de riego
82123 Athletic De Bilbao
82124 Atletico De Madrid
84490 Asturias patria querida
GASTA LAS MEJORES BROMAS A TUS AMIGOS O ENEMIGOS...
BROMOFONO
806 52 62 84
1 ELIGE LA VÍCTIMA Y LA BROMA...
2 NOS DAS EL NOMBRE DE LA BROMA Y EL Nº DE TELÉFONO DE LA VÍCTIMA...
3 NOSOTROS LE GASTAMOS LA BROMA MIENTRAS TÚ ESCUCHAS EN DIRECTO...
CITACIEGAS - GAY - CONDONERIA - CASTING
PIZZERO - MULTAS - LADRON - COCHEROBADO
TANTRA
envía GAME6 + un espacio + código 7494
o llama al 806 40 55 45
ADÉNTRATE EN LOS SECRETOS DEL MASAJE TANTRICO. CLIMAXXX
edición 1 código 2658
edición 2 código 2653
edición 3 código 2654
TEMAS
TEMA = FONDO + ICONOS
envía MENU19 + un espacio + el código del juego al 7494
código tema
8788 Tuneados
9199 Tequieros
2250 Calaveras
3979 Gnomos
3786 Kamasutra
1935 Perrillos
3509 Hadas
2808 Chicas bikini
2826 Bebes
9981 Megatetas
3765 Tios Buenos
5599 Desnudas
7706 Tías en bolas
3068 Camisetas mojadas
2238 Calaveras
3413 Lobos
2252 Tuning
2806 Tetas
6140 Dalmatas
2896 Dragones
¡llénalo de coches!
¡llénalo de calaveras!
dragones tribales código 13565
CHICAS BOND código chicasbond
FONDO + ICONOS Tuning World código 1582
FONDO + ICONOS Perros código 14584
FONDO + ICONOS Fantasmas código 0165
FONDO + ICONOS Horoscopo código 14449
FONDO + ICONOS Culturistas código 13789
ATENCIÓN AL CLIENTE 902013016
LOGOS Y TONOS
WWW.LOGOSYTONOS.COM